

ASM
aktueller software markt
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
Alles über Computer- & Videospiele
Nr. 9 September 1993
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Exclusiv-Interview!
Otto WAALKES als Spiele-King
URKOMISCHER PLATTFORM-HIT
LOST VIKINGS
DAS GANZ ANDERE ROLLENSPIEL
TWILIGHT 2000
KNALLHARTE POLIZEI-ACTION
BLUE FORCE
GRUNDLAGEN:
CD-ROM FÜR ALLE
ERSTE HILFE:
BATTLE ISLE
DATA DISK II
Psycho-Adventures:
Gabriel Knight
Return of the Phantom
Irre DEMOS auf dem PC!
GROSSER BERICHT
3DO
DAS NEUE SYSTEM – ZUKUNFT DES VIDEOSPIELS ODER LUFTBLASE?
DIREKT AUS USA
NEU!
LANDS OF LORE
TORNADO
ROCKET NIGHT ADVENTURES
NICKY 2
X-WING ZUSATZDISK 1
TRAPS 'N' TREASURES
CARMEN IN SPACE
RETURN OF THE PHANTOM
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST
DARK SIDE OF XEEN
Erste Shots von Epic 2
SPACE RAT ist wieder da!
Großer Farbbericht: MAC auf dem Vormarsch!
ASM Nr. 9 September 1993 • TESTS & VORSTELLUNGEN • Alles über Computer- & Videospiele

QUASI-HASI

Reisen in's Bermuda-Dreieck
Das etwas andere Reiseziel
ANMELDUNG HIER





Sag nicht
Michael Jackson
zu mir!



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Rocket Knight Adventures © Konami

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Quasi-Hasi © Karl Bihlmeier

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Delivery Agent © Oase

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Fill 'em © Chaos Software



Es war an einem ruhigen Frühsommerabend, als Rentner Erwin F. plötzlich seinen Augen nicht mehr trauen wollte. Dort, in jenem schwarzen Cabriolet – sollte das etwa...?

Indem er sämtliche bestehenden und noch ein paar zukünftige Geschwindigkeitsrekorde brach, sauste Erwin F. ins Haus, riß seine Kamera aus der Bademanteltasche und fegte wie ein Wirbelwind zurück auf die Straße. Dort gab es für ihn dann nur noch eins: abdrücken, was der Auslöser hält – bevor er dann schwer atmend zurück ins Haus wankte, wo er sich von seiner Gattin mit Kaffee und Kuchen trösten ließ.

Der Geistesgegenwart des Erwin K. war es also zu verdanken, daß wir vor ein paar Wochen die (auf dieser Seite abgebildeten) ersten absolut authentischen Beweise dafür erhielten, daß – die Space Rat wieder im Lande war.

Kurze Zeit später betrat sie dann auch tatsächlich – zum ersten Mal nach langer, langer Zeit – wieder die ASM-Redaktion. Wir kippten einige Gläser Hip Blop gemeinsam, und jetzt freue ich mich, Euch mitteilen zu können, daß wir für die Zukunft einer erfreulichen Zusammenarbeit entgegensehen... – oder im Klartext:

DIE RATTE IST WIEDER DA!

Ein anderes Thema, das vielen auf den Nägeln brennt, muß ich unbedingt auch noch in diesem Editorial anschneiden: Immer wieder fragen mich Leser am Telefon mit schüchterner Stimme oder auch per Brief mit zaghafter Handschrift etwas, das sie sonst nirgends zu fragen wagen. ES BRAUCHT EUCH NICHT PEINLICH ZU SEIN! GENIERT EUCH NICHT! ES IST GANZ NATÜRLICH UND GEHÖRT ZUM LEBEN!!! Die Frage lautet natürlich: Wo kommen die kleinen Redakteure her? Und meine Antwort heißt selbstverständlich: Ich weiß es nicht, denn ich sehe sie immer erst, wenn sie schon groß und stark sind...

So ging es mir auch mit Vera und Jürgen, die mit dieser Ausgabe fest zu unserem Redaktionsteam gestoßen sind. Beide sind hoffnungslose Spielefreaks und gelten in der Branche bereits als "alte Hasen". Ihr bewegtes Leben hat sie schon durch viele Redaktionen geführt – von der alten CPC Schneider und der Toolbox über die Amiga DOS bis hin zur Highscreen HIGHLIGHTS. Also: willkommen an Bord, ihr zwei – und an Euch, liebe Leser, die Bitte: Nehmt Vera und Jürgen ebenso freundlich auf wie mich und die anderen ASMlinge. OK? Dann wünsche ich Euch alles Grüne und viel Lesespaß mit dieser ASM!



Vera

Vera Brinkmann



Jürgen

Jürgen Borngießer

Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz,
Chefredakteur

INH

Flugi-Wirbelwind • 138 •

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

Wiedersehen mit Xeen • 86 •





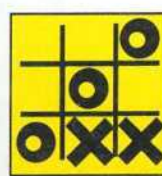
ACTION ab Seite 16



CD-ROM ab Seite 50



ADVENTURE ab Seite 60



STRATEGIE ab Seite 94



SIMULATION ab Seite 108

COMPETITIONS

INHALT 4

Wettbewerb

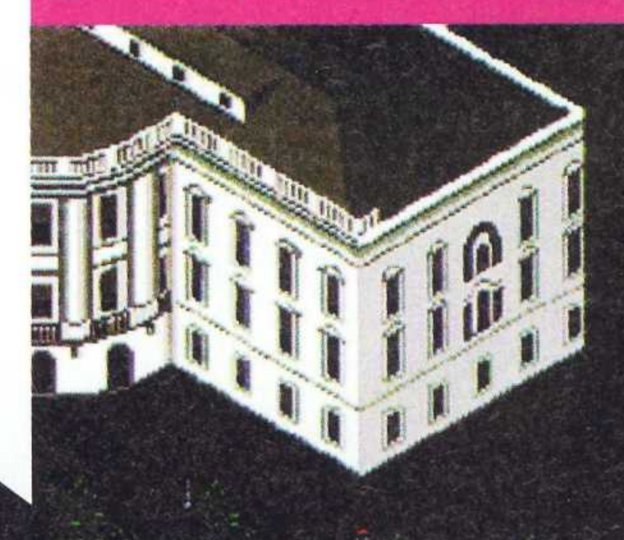
Quasi Hasi

Seite 64

Karstadt

Seite 104

Einsatz im Asphalt-Dschungel • 19 •





ALT



EDUCATION ab Seite 114

MARKTÜBERSICHT

LAST MINUTE

Alles, was nach Redaktionsschluß, aber noch vor Drucktermin bei uns eintraf. So brandaktuell, daß wir es hier nicht einmal nennen können. Blättert daher schnell auf Seite 138

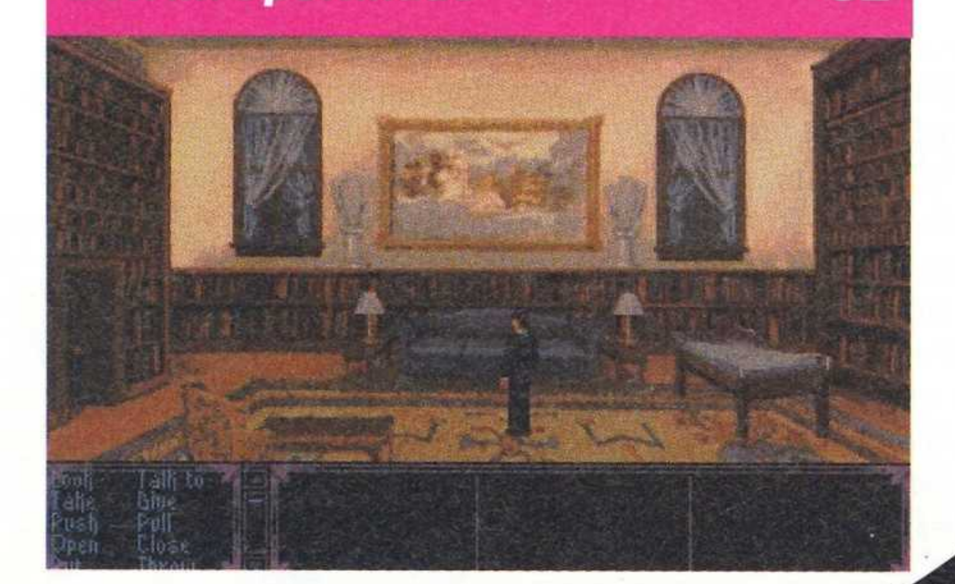
KONVERTIERUNGEN

RUBRIKEN

REPORTAGEN







INHALT 5



Börsenstreß eingedeutscht

Interplays *"Rags to Riches"* (Preview in ASM 7'93, S. 99) wird in Deutschland unter dem Titel *"Wallstreet Manager"* exklusiv von **Bomico** vertrieben. Ausgeliefert wird dabei eine voll eingedeutschte Version, die über deutsche On-Screen-Texte verfügt und ein deutsches Handbuch mitbringt.

Starke Motoren

Gremlin setzt seine Reihe von Rennspielen rund um die Lotus-Boliden mit **Lotus – The Ultimate Challenge for the PC** fort. Damit bekommen erstmals auch Besitzer von IBM-kompatiblen Rechnern die Gelegenheit, in den fixen Flitzer zu steigen und auf einer von 64 Strecken um den Einzug in die Highscoreliste zu kämpfen. Damit's nicht langweilig wird, gibt's außerdem einen Programmaufsatz für Pistenplaner, die mit dieser Hilfe weitere 5 Trillionen Kurse asphaltieren können. Leider gibt Gremlin keinen Pfennig für die gullygroße Festplatte dazu, die man dafür bräuchte. Statt dessen wollen sie rund einen Hunni für das Spiel – und das ist nicht einmal zuviel, wenn es hält, was die ersten Screens versprechen.



▲ VRrooomm!

Sony meets Psygnosis

Tja Leute, es gibt immer wieder ein paar Überraschungen. Medienriese **Sony** hat sich jetzt beim Liverpooler Label **Psygnosis** eingekauft. Letztendlich bleibt Psygnosis zwar bestehen, wird aber von der großen Mutti Sony ans Händchen genommen.

Indexwächter korrigiert

In unserem Report über die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Ausgabe 7'93, S. 124/125) haben wir uns eine kleine Ungenauigkeit geleistet, die wir hiermit korrigieren: Das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle heißt **BPjS-aktuell,** erscheint beim Forum-Verlag und kostet 50,80 DM einschl. Versandkosten im Jahr. Jedes Vierteljahr gibt es ein Hauptheft, in den dazwischenliegenden Monaten je ein zusätzliches Kurzinfo-Papier.

Der vom Ex-BPS-Vorsitzenden Rudolf Stefen herausgegebene Jugend-Medien-Schutz-Report, der bei Nomos in Baden-Baden erscheint, wird von Herrn Stefen allein verantwortet und entsteht **nicht** wie von uns angegeben in Zusammenarbeit mit der Bundesprüfstelle. Die BPS legte Wert auf diese Richtigstellung.

Mini-Lektüre

Ja glaub' ich's denn? Ein **Mini-Handbuch** zu allen Belangen des Computerwissens ist jetzt auf dem Markt. Der **Compact Verlag** zeichnet dafür verantwortlich und will für die streichholzschachtelgroße Lektüre 3,95 DM haben. Das wären pro Gramm (40 g) knapp 10 Pfennig. Kaufen kann man es ganz normalen Buchläden, nicht etwa bloß in ganz winzig kleinen...

Inglisch wisss Määärijo

Kaum zu glauben: Jetzt geht **Langenscheidt** (Ihr wißt schon, die mit den Wörterbüchern) mit **Mario** ins Rennen. Das erste deutsch-englische **Wörterbuch** mit Nintendos Latzhosen-Klempner als Begleiter soll jetzt über die Tische gehen. Comics und Daumenkino sind auch drin...

History Line: neue CD-ROM-Version

Blue Byte hat seinen lehrreichen Strategie-Hit *History Line 1914-1918* jetzt in einer neuen dreisprachigen CD-ROM-Version (Deutsch, Englisch, Französisch) herausgebracht. Auf dieser ersten Software-CD des Mülheimer Softwarehauses sind zusätzlich vier studiomäßig eingespielte Musikstücke, von denen drei bislang nur auf der Audio-CD "The Song Collection" (nur bei Blue Byte erhältlich) erschienen sind. Eine weitere Meldung: Der neue Katalog mit brandheißen Previews zu "Die Siedler" und dem "Battle-Isle"-Nachfolger ist da und kann von jedermann kostenlos bei Blue Byte, Aktienstr. 62, 45473 Mülheim, angefordert werden.

Pardon

Das hat ja mal wieder gepaßt: Haben wir doch glatt zwei Bildunterschriften in der 8/93 vertauscht. Beim Bericht "10 Jahre Microprose" (Seite 22/23) wurde aus Uwe Fürstenberg Michael Stephenson, und aus Michael wurde Uwe: Klarer Fall von verwechselten Bildunterschriften. Wäre ja allein schon Grund genug, um uns Asche aufs Haupt zu streuen, aber es kam noch dicker. Michael Stephenson ist nicht wie angegeben "Personal Manager", sondern der General Manager. Sorry, sorry, sorry. Wir geloben Besserung!

Wettbewerb verlängert

Einmalige Gelegenheit: Der **Jimmy-Connors-Wettbewerb** von **Laguna** ist verlängert worden. Einsendeschluß ist jetzt der 3. September 1993. Tja, und wo wir bei den guten Nachrichten sind, gibt's gleich noch eine hinterher: Der deutsche Meister, der am 11. und 12. September die Konkurrenz aus dem Court fegt, fliegt Ende September direkt nach Los Angeles. Also, anmelden und trainieren, Leute! Die Anmelde-Karte geht an Laguna, Stichwort: Jimmy Connors, Am Südpark 12, 65441 Kelsterbach.



X-Wing-Hilfe

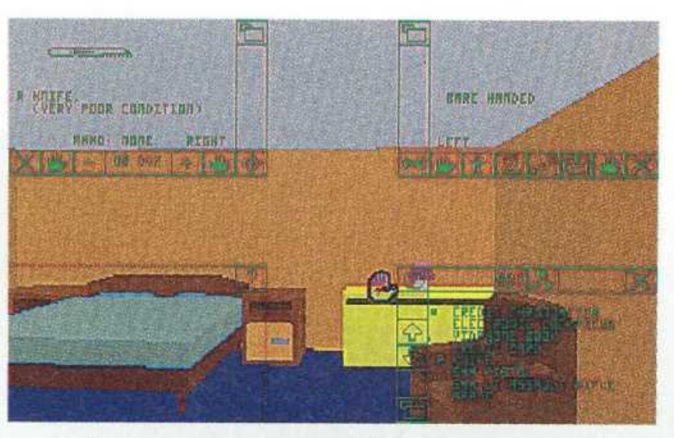
Schon mal an einer X-Wing-Mission gescheitert? Irgendwelche Fragen zum Thema Imperium? Jetzt gibt's Abhilfe aus dem **Data Becker Verlag**. Für 29,80 Mark könnt Ihr Euch "**Die X-Wing-Saga**" holen. Von den knapp 200 Seiten sind übrigens ca. 100 in Farbe. Inhaltlich geht es um die Story rund um Luke Skywalker, um Tips für die Missionen und die Vor- und Nachteile der Jets. Redaktionsurteil: Für Fans ein Muß!



Ab jetzt in jeder ASM: Facts, Geschichten und Gerüchte von jenseits des "großen Teichs" – exklusiv herübergekabelt von unserem Korrespondenten Markus Krichel.

Nachdem Billy Idol mit seinem Bestseller-Album "Cyberpunk" offensichtlich den Nerv der Zeit getroffen hat, muß sich jetzt auch die Spielesoftware-Branche beeilen, das aufregend-trostlos-abgefahrene Feeling von Cyberjunkies und Virtual-Reality-Killerwelten entsprechend zu vermarkten. Bei **Readysoft** steht *CyberSpace* dicht vor der Vollendung, und **Microprose** hat *Blood Net* in Entwicklung. Beide Programme sollen jetzt mit Riesenschritten fertiggestellt werden. **Interplay** sucht Hilfe beim Film: Man heuerte kurzerhand den Produktionsassistenten des Sci-Fi-Films "Jennifer 8" an, um ein bisher noch namenloses Cyberpunk-Rollenspiel zu entwerfen. +++ Eine gesellschaftliche Randnotiz gibt es über **Daniel Bunten**, Designer von *M.U.L.E.* und *Command H.Q.*, zu vermelden: Daniel ist jetzt Daniela! Game-Designer sind meistens ziemlich liberale Leute, daher war kaum jemand über diese *(wie wir hoffen)* erfolgreiche Geschlechtsumwandlung schockiert. **Electronic Arts** plant die Veröffentlichung von Danielas neuestem Werk *Son of M.U.L.E.* (!) für Ende 1993. +++ Nachdem zunächst gemunkelt wurde, George Lucas' Erfolgs-Spieleschmiede **Lucas Arts** wolle sich aus dem Computerspiele-Geschäft zurückziehen, ließ das offizielle Dementi nicht lange auf sich warten. "Alles Quatsch", so die Väter von *X-Wing* und *Day of the Tentacle*. Richtig sei allerdings, daß man keine Spiele mehr für den Amiga entwickeln wolle. Das wiederum dürfte für alle Fans von Commorores "Freundin" eine mehr als traurige Nachricht sein. +++ Ein ungewöhnliches Spiel, das sicher für Kontroversen sorgen dürfte, kommt in Kürze von **Raya Systems**: *The Aids Avenger* ist ein Action-Game (!), welches das Ziel hat, Jung und Alt über das HIV-Virus und dessen Folgen, nämlich die Krankheit AIDS, zu informieren. Der Held des Spiels patroulliert durch seine Heimatstadt auf der Suche nach Gnomen, die falsche Informationen über AIDS verbreiten. Daß er die Gedanken seiner Mitmenschen lesen kann, erleichtert seine Aufgabe ein wenig. Da das Spiel sich intensiv mit sexuellen Themen befaßt, hat man es mit einer Sperrfunktion versehen, die Kindern den Zugriff verwehren soll. +++ Massenentlassungen und der Rotstift prägen zur Zeit das Geschehen in vielen der großen Softwarehäuser der USA. **Sierra**, **Microprose** und **SSI** mußten 20% ihrer Angestellten die Papiere geben. So etwas schlägt sich natürlich in den Aktienpreisen nieder. **Sierra** wird momentan an der Wallstreet für ca. 11 Dollar gehandelt, **Microprose** zuletzt sogar nur für 6,50 Dollar. +++ Der Geschäftsbericht von **Microprose** fürs erste Quartal zeigte lediglich 200.000 Dollar an flüssigen Reserven. Verglich man dies einmal mit dem Software-Riesen **Electronic Arts**, der stolze 80 Millionen in Kleingeld aufweisen konnte, so mochte man sich im Hinblick auf die Väter von *Dogfight* direkt Sorgen ums Flugbenzin machen. Aber erstens kommt es anders, und zweitens, als man denkt: **Spectrum Holobyte** *(Chess Maniac 5 Billion and One)* hat ganz überraschend mit dem finanziell etwas angeschlagenen **Microprose**-Imperium fusioniert. Gemeinsam geht's halt besser... +++ Daß es nicht allen Spieleschmieden schlecht geht, zeigt die Firma **Broderbund**, die erfreuliche 40 Millionen präsentieren konnte. Das gute Ergebnis sei größtenteils auf den Erfolg der *Carmen-Sandiego*-Serie zurückzuführen, heißt es. +++ Altbekannte Cartoon-Helden, die den gesamten Zeitraum menschlicher Geschichte umspannen, werden von **Taito** in den Game Boy eingeschleust. Es grüßen: Altstar *Fred Feuerstein* und sein Kumpel *Barney Geröllheimer* auf der einen, die *Jetsons* mit Familienvater *George* auf der anderen Seite. Während *Fred* sich mit prähistorischen Fortbewegungsmitteln wie Flugsauriern oder einem Archaeopteryx (Urvogel) in die Lüfte schwingt, stehen Familie *Jetson* alle Errungenschaften des Jahres 2500 wie Antischwerkraftstiefel und Jet-Skateboard zur Verfügung. Gemeinsam ist den beiden durch und durch amerikanischen Cartoon-Klassikern, daß sie aus der bewährten Jux-Küche von Hanna-Barbera kommen. +++ Die siebte **Game Developers Conference** ("Spieleentwickler-Konferenz", GDC) in **San Jose** wurde von mehr als 1000 Interessierten aus allen Bereichen der Softwareindustrie besucht. Diese Veranstaltung ist für viele der Höhepunkt des Jahres. Hier kommen die Designer und Programmierer zu Wort, hier wird die Zukunft des Spielemarkts geformt, hier haben die Verkaufs- und Marketingabteilungen nichts zu melden. Diese jährlich stattfindende Konferenz wird von **Chris Crawford** *(Balance of the Planet, Patton strikes back)* organisiert. Chris arbeitet zur Zeit an einem Spiel, das auf der Legende um König Artus und die Ritter seiner Tafelrunde basiert. +++ Einer der Höhepunkte der diesjährigen GDC war die Rede von **Microprose**-Starentwickler **Sid Meier** mit dem Titel "Wie ich *Civilization* fast verhunzte". Ursprünglich hatte **Meier** geplant, das Game als Kriegsspiel zu gestalten und die Städte vom Computer verwalten zu lassen. In der Entwicklungsphase waren Minenfelder noch ein fester Teil des Programms. Da die "feindlichen" Truppen jedoch darauf bestanden, immer wieder durch dieselben Minenfelder zu stolpern, nahm man diese schließlich heraus. Weitere militärische Details wie Hubschrauber, Minensucher und zahlreiche Luftfahrzeuge fielen ebenfalls der Schere zum Opfer. **Meier** gab offen zu, sich beim Entwickeln der Spielumgebung kräftig bei Spielen wie *Empire* oder *Harpoon* bedient zu haben. Am Schluß der Rede dann das große Geständnis: "Fast hätte ich *Civilization* mit einer animierten Titelsequenz, digitaler Sprachausgabe und Super-VGA verhunzt." Uff! Da haben wir ja noch mal Glück gehabt... +++ Wie auf jeder typisch amerikanischen Massenzusammenkunft kam auch auf der GDC die Selbstbeweihräucherung nicht zu kurz. Die "Best Products" des Jahres 1992 aus der Sicht der Designer sind: *Ultima Underworld* von **Origin** (Designer: **Paul Neurath** und **Looking Glass Technologies**), *Wolfenstein 3D* von **id Software** (Designer: **John Carmack**, **John Romero**, **Adrian Carmack** und **Tom Hall**) sowie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* von **Lucas Arts** (Designer: **Hal Barwood** und **Noah Falstein**). Na ja – die Programmierer müssen's ja schließlich wissen. +++ Auch wenn Hi-Tech-Yuppies jetzt vielleicht die Welt nicht mehr verstehen – die Meldung ist echt: Betriebssystemriese **Microsoft** hat in Washington gerade ein Produkt namens *Microsoft Arcade* für den PC vorgestellt. Es handelt sich dabei um ein Spielepaket für Windows, das – Achtung, jetzt kommt's! – originalgetreue 100%-Umsetzungen von fünf der erfolgreichsten Uralt-Automatenspiele der Firma **Atari** enthält. Ob die Namen wohl bekannt sind? *Asteroids*, *Centipede*, *Battle Zone*, *Missile Command* und *Tempest*. Wie zu erfahren war, hat man bei der Entwicklung der Remakes großen Wert darauf gelegt, daß der heutige Windows-Spieler das gleiche "Feeling" und die gleichen Effekte bekommt, wie er sie von den alten Automaten in Erinnerung hat. +++ **Sega** kündigt eine stark verbesserte Version von *Dune 2 – the Battle for Arrakis* fürs Mega Drive, das in den USA "Genesis" heißt, an. Hierzu gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute zuerst: Die Sprites sind viermal so groß wie die der IBM-Version. Auch das Terrain wurde vergrößert und noch einmal grafisch aufgewertet. Jetzt die schlechte: Es gibt keine Möglichkeit, ein laufendes Spiel abzuspeichern. Warum hat denn bloß keiner den Jungs bei Sega ein paar Kilo akkugepuffertes CMOS-RAM-spendiert? +++ So viel für diesmal aus den Staaten. Bleibt sauber, und bis zur nächsten ASM! ■

Markus Krichel/sz



▲ *Cyber Space von Readysoft*





Walhall im All

THE LOST VIKINGS

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Hersteller**.

DAS waren noch Zeiten: Met saufen, anderen den Schädel einschlagen, sich den Schädel einschlagen lassen, die Weiber mit der Axt beruhigen – und ab und zu entführt werden...

◄ *Vorsichtiges Herantasten führt bisweilen zu respektablen Ergebnissen – grins!*

Statt dessen sitze ich hier zwischen zwei Mädels eingekeilt im Büro (Klaus ist im Urlaub) und werde quotenmäßig unter den Tisch gekehrt. "Ach so gern' ich wäär, ein Wiking-äär"...

Die drei Jungs, die vor mir auf dem PC-Screen herumwuseln, wußten wenigstens, wie man das Leben meistert. Große Bärte, 'nen gehörnten Helm auf dem Kopf, Durst bis zum Umfallen und auf Abenteuersuche – richtige Wikinger wissen, wie man lebt.

Nordische Männer, komische Aliens...

Die drei heißen Baleog der Grimmige, Erik der Flinke und Olaf der Dicke (der ist mir irgendwie sympathisch...). Neben so wichtigen Beschäftigungen wie kämpfen und siegen gibt es noch genausowichtige Arbeiten wie feiern und sich volldröhnen. Gerade steigt mal wieder ein Fest, das die



▲ *Erik, der Flinke und sein Eisenschädel*

drei fast verschlafen hätten. Aber irgendwie schaffen sie es noch, aus den Fellbetten zu kommen und direkt in den Forst zu laufen, frei nach der Devise "Im dunklen Wald, machen wir 'nen Eber kalt...". Als sie fertig sind und todmüde in ihre Betten sinken, ahnt noch keiner von ihnen, was demnächst als Überraschung ins Haus flattert.

Die Überraschung ist ein Beam-Strahl aus dem Raumschiff des Tomator – eines galaktischen Zoo-Besitzers, der noch ein paar besonders hübsche und wilde Exemplare des Homo Wikingerus Metsaufus für den Freizeitpark an der H7 (Hyperraumstraße 7) braucht.

Die drei werden kurzerhand in das Raumschiff gebeamt, kapieren natürlich überhaupt nichts und wähnen sich schon in Walhall, wo sich ihre Ahnen die Kanne geben. Doch nichts da, in Walhall würde man schmerz- und sorgenfrei leben; davon ist an dem Ort, wo sich die drei jetzt befinden, nichts zu merken. Erstens laufen da ganz sonderbare Gestalten herum, die die Götter wirklich nur im Met-Delirium erschaffen haben können. Und ein paar von den bartlosen Witzfiguren bestehen dazu noch aus Metall und brennen einem dem Bart ab, wenn man ihnen zu nahe kommt.

Erik der Flinke macht eine Bestandsaufnahme: DAS hier ist nicht Walhall, aber auch nicht das Dorf mit den Kumpels. Met gibt's auch nicht, dafür aber genug komische Gestalten. Die Türen gehen meist von selbst auf, manche aber auch erst, wenn man einen Schlüssel findet. Betritt man so kleine Räume mit so komischen Leuchtdingern oben und unten, dann findet man sich plötzlich ganz woanders wieder. Dann gibt's noch so seltsame Dinge wie Schächte, in denen man plötzlich ganz leicht wird und fliegt. Gut, das ist alles Zeugs von den Göttern und überhaupt nicht verständlich. Also, was fällt uns dazu ein? Richtig: HIIIILL-FÄÄÄÄÄ!

Moment, sind wir Männer oder Memmen? Erik der Flinke gibt den Anstoß:



▲ *Über Stock und über Stein...*



▲ *Von wegen "Ab nach Walhalla"...*

Vera meint:

Genau das richtige für meine kleine Spielerseele. Selten so eine gute Action-Umsetzung auf dem PC gesehen. Kein Ruckeln, kein Zuckeln, sondern butterweiches Scrolling. Selbst die Steuerung via Tastatur endet nicht mit der Ankündigung: In der nächsten Woche lösen wir den so entstanden doppelten Windsor-Knoten wieder auf. Sowohl grafisch als auch soundmäßig ist The Lost Vikings ein Genuß. Mein leidgeplagter Kollege Borngießer mußte mich spätabends mit den Worten "Laß das endlich, Vera!" aus der Redaktion zerren. Meine Meinung:

»Superaffenabgefahrenturbogeil«

"Befreien wir uns. Wir sind hier hereingekommen, also kommen wir auch wieder heraus. Los, Männer!"

Gesagt, getan. Die drei ziehen los, um wieder zurück in ihr heimatliches Dorf zu gelangen. Was sie nicht wissen können, ist, daß nicht alle Ausgänge dorthin führen, aber viele in verschiedene Zeitepochen der Erde.

Wissens-, Taten- und anderer Durst

Die Idee zu The Lost Vikings ist nicht neu: Drei Figuren, die gemeinsam Rätsel lösen müssen und sich so den Weg in die Freiheit erkämpfen – das kannte man bis vor kurzem noch unter dem Namen Gobliiins. Trotzdem ist The Lost Vikings wieder völlig anders. Die drei bärtigen Nordmänner in einem fremden Raumschiff entführt und in verschiedene Zeiten geschickt – auf so eine Idee muß man erst einmal kommen.

Die Aufgabe besteht darin, Level für Level den Weg zum Ausgang zu finden. So kommen die drei schon mal ins alte Ägypten, in eine völlig abgedrehte Fabrik oder andere bizarre Landschaften. Da werden sie von wildgewordenen Dinosauriern gejagt oder von steinaxtschwingenden Neandertalern angegriffen.

Insgesamt 35 Level sind zu meistern, überall gibt es Gefahren und Fallen, die dieses Unterfangen sehr schwer machen. Man muß nämlich alle drei retten, um weiterzukommen. Zum Glück haben die drei spezielle Eigenschaften, die sie dazu befähigen, eine Schutz- oder Hilfsfunktion einzunehmen, die den anderen zugute kommt.

Erik der Flinke zum Beispiel kann schnell laufen, hoch springen und besitzt einen Dickschädel, mit dem er Wände aufbrechen kann (so schöne Vögelchen hat man nach einem Rambockversuch wohl noch nie gesehen...).

Baleog der Grimmige ist der Kämpfer; er kann mit dem Schwert seine Gegner erledigen – aber auch mit Pfeil und Bogen. Er ist so ein guter Schütze, daß er da-



▲ *Baleog kann gut treffen*

mit sogar Schalter durch gefährliche Strahlenfelder hindurch treffen kann.

Olaf der Dicke schließlich spielt mit seinem Schild den Beschützer, kann mit ihm durch die Lüfte segeln, Strahlenschüsse abhalten oder Erik dazu bringen, noch höher zu springen.

Mit diesen Fähigkeiten bestückt, müssen die drei vorsichtig ihren Weg erkunden. Am Anfang gibt es viele Hinweise, wie man das Game meistern kann, so werden auch die Tasten bekanntgegeben, die für Einzelaktionen benutzt werden.

Im übrigen müssen die drei aber mit ihren Kräften haushalten. Sie finden öfters Gegenstände oder auch Nahrung, die sie verwenden können. Auch Waffen oder Schilde sind da ganz nützlich.

Jeder der drei bekommt jeweils drei Lebenspunkte. Wird einer attackiert, wird ihm ein Lebenspunkt abgezogen, sind alle drei Punkte weg, darf man sich seelisch und moralisch darauf einrichten, das jeweilige Level zu wiederholen.

Übrigens sind die drei nicht einfach sture Befehlsempfänger, sondern haben öfter mal eine völlig differenzierte Ansicht über die Vorgänge. So machen sie sich schon mal lustig über den Spieler, wenn der das Level zum fünften Male anfangen muß. O-Ton Erik: "Ich habe da gerade ein Déjà-Vu-Erlebnis. Hier war ich schon mal in einem früheren Leben...". Wirklich komisch, Erik, harhar...

Die Grafik ist wirklich putzig. Die drei nordischen Recken könnten einer Comic-Zeitschrift entsprungen sein, und die Animationen sind einfach toll. Auch die Levels sind ganz witzig gezeichnet. Der Sound ist für PC-Verhältnisse (auch wenn das jetzt wieder losgeht, aber eine Soundkarte ist nun mal kein toller Effekteknaller...) wirklich gut gelungen, wiederholt sich nur leider viel zu früh.

The Lost Vikings bekommt von mir ein dickes Plus, denn die Kombination aus Action und Knobeln ist genau das richtige, um mal wieder ein paar Spielstunden einzulegen. Dazu kommt, daß das Spiel nicht viel Speicherplatz auf der Diskette benötigt, dafür aber eine Menge Spielspaß bringt. Eigentlich sind die 35 Level viel zu wenig für so ein gagreiches Game. Ich will mehr, jawoll! Ob mich mal einer erhört? ■

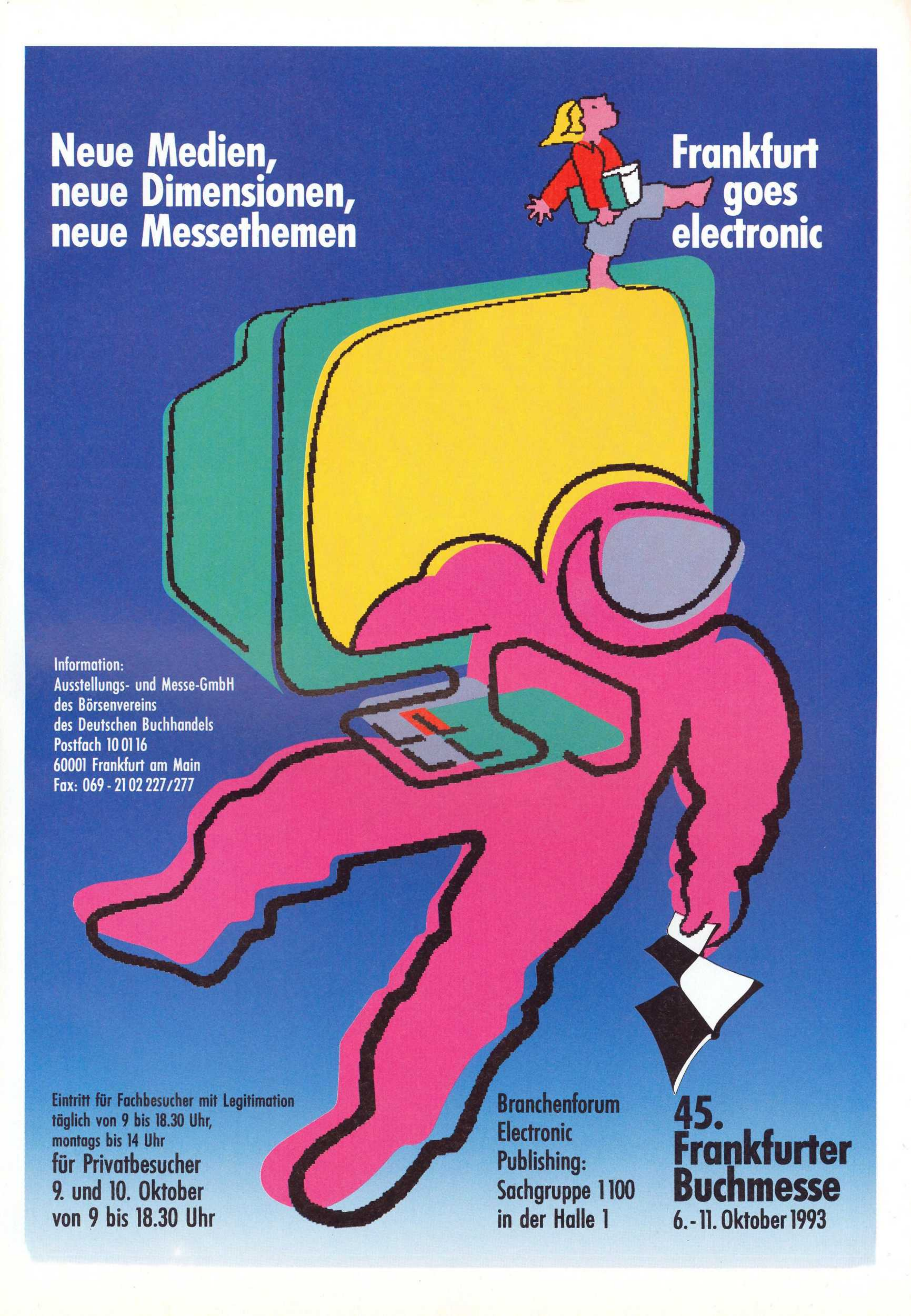
jb





▲ *Olaf fliegt trotz Übergewicht*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	


Neue Medien,
neue Dimensionen,
neue Messethemen
Frankfurt
goes
electronic
Information:
Ausstellungs- und Messe-GmbH
des Börsenvereins
des Deutschen Buchhandels
Postfach 10 01 16
60001 Frankfurt am Main
Fax: 069 - 21 02 227/277
Eintritt für Fachbesucher mit Legitimation
täglich von 9 bis 18.30 Uhr,
montags bis 14 Uhr
für Privatbesucher
9. und 10. Oktober
von 9 bis 18.30 Uhr
Branchenforum
Electronic
Publishing:
Sachgruppe 1100
in der Halle 1
45.
Frankfurter
Buchmesse
6.-11. Oktober 1993

Blaue Bohnen

Miami Vice bekommt Konkurrenz! Mit heißer Musik, spannender Story und einem waschechten Polizisten als Spieldesigner will das amerikanische Softwarehaus Tsunami nach Protostar und Ringworld einen weiteren Hit landen.

BLUE FORCE

System: **PC**, *(mind. 386/16, 590 KB RAM, VGA, Maus, Festplatte, unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster)*, geplant für: **PC-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Jake Ryan heißt der uniformierte Held, mit dem wir uns an seinem ersten Arbeitstag vor der Polizeistation treffen. Jake hat gerade seine Ausbildung an der Polizeiakademie beendet und tritt jetzt seinen Dienst als Motorcyle Cop an. Ein echter Anfänger, ein Rookie also.

Völlig fremd ist ihm die Polizeiarbeit aber nun doch nicht – sein Daddy hatte die Uniform auch schon getragen. Leider war ihm das jedoch nicht allzugut bekommen, denn eines Nachts wurden er und seine Frau Opfer eines brutalen (Rache-)Mordes. Nur Klein Jake überlebte das Massaker, gut versteckt im Schrank.

Ein spannender Vorspann erzählt diese Geschichte, und auch während des Spiels kommen in Jake immer wieder Erinnerungen hoch. Klar, daß solche Features nicht nur zur Dekoration dienen – neben dem üblichen Polizeikleinkram mußt Du den als ungelöst bereits zu den Akten gelegten Mordfall wieder aufrollen und den wahren Mörder ermitteln. Mysteriös geht es dabei reichlich zu, und so viel sei schon mal verraten: Die Lösung birgt eine ziemliche Überraschung.

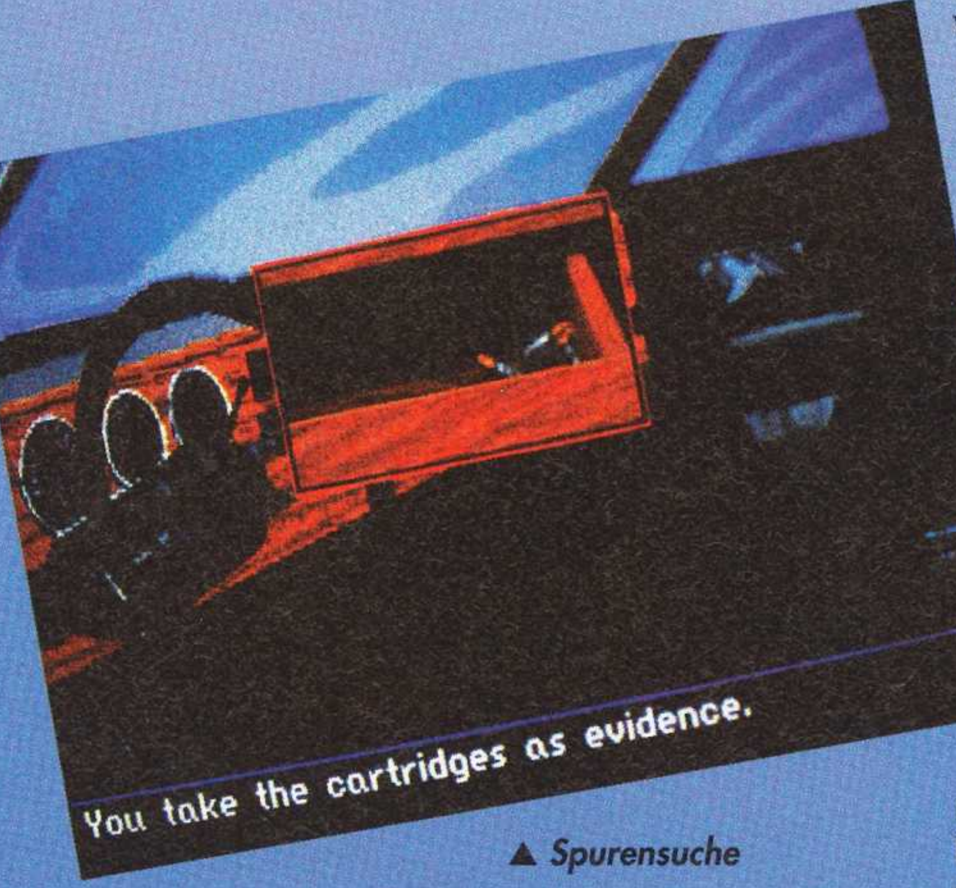


▲ *Tach, ich bin der Neue*

Ein geheimnisvoller Mord

In der Zwischenzeit darf sich Jake mit allerhand Gesocks herumplagen. Sein erster Einsatz führt ihn zum Yachthafen, wo er einen total verstörten Jungen trifft, der eine schauerliche Geschichte über Prügel und Suff erzählt. Ein Bekannter seiner Mutter ist ausgerastet, weil der Junge während eines Besuchs nicht schnell genug aufgeräumt hat, und hat seine Wut handgreiflich an ihm ausgelassen. Nicht besonders schön, klar, aber viel schlimmer ist, daß seine Mutter von dem Typen auf einem Boot festgehalten wird und jetzt ausbaden darf, daß sie sich zwischen ihren Jungen und den 'Freund' gestellt hat.

Jake kennt die Vorschriften, fordert Verstärkung an und macht sich dann mit seinem Kollegen auf, für Ordnung zu sorgen. Mit gezogener Waffe (sonst gibt's ein hübsches Begräbnis) dringen die beiden in das Boot ein. Der Typ schleppt daraufhin das Mädchen als Geisel in den hinteren Raum. Was tun, sprach Zeus. In diesem Falle läßt Euch das Programm keine große Wahl. Ihr klickt das Rede-Icon an, und schon spult Jake einen vorgegebenen Text ab. Auswahl gibt es hier leider keine. Und so redet er dann so lange auf den Typen ein, bis der entnervt aufgibt. Handschellen, ein paar tröstende Worte zu der Frau, und schon geht's ab in Richtung Motorrad und Stadtplan. Ein Besuch im Gefängnis zwecks Ausfüllen des Personalienbogens und das Abliefern des (hoffentlich mitgenommenen) Beweismaterials runden die Verhaftung ab.



▲ *Spurensuche*

Gute alte Bekannte

Wie? Das Szenario kommt Euch bekannt vor? Tja, könnte es wohl sein, daß Ihr vor Jahren mal Police Quest von Sierra On-Line gespielt habt? Ich sehe, Euch geht ein Licht auf. Die Ähnlichkeiten sind auch wirklich verblüffend, was kein Wunder ist: Die Police-Quest-Serie und Blue Force haben beide dieselben Eltern: Jim Walls, der für das Game-Design verantwortlich zeichnet, und Cheryl Cornelius, die sich wieder einmal tatkräftig um die Grafik gekümmert hat.

Warum die beiden Sierra verlassen hatten, darüber wurde während eines Besuchs bei den beiden ganz offen geredet: ASM hat weder Kosten noch Mühen gescheut und Jim und Cheryl vor Ort in Oakhurst ans Mikrofon gelockt. Das bei dieser Gelegenheit entstandene Interview mit den beiden findest Du in kom-

aus erster Hand

primierter Form auf diesen Seiten.

Ein Cop mit Herz

Eines merkt man ganz deutlich: Jim und Cheryl sind bei diesem Polizei-Adventure neue Wege gegangen, schon um sich deutlich von den Police-Quest-Programmen abzusetzen. Das ist Blue Force auch sehr gut bekommen, denn der Akzent liegt jetzt eindeutig auf Adventure und weniger auf der genauen Einhaltung der Polizeivorschriften bei allem und jedem, wie das bei Police Quest der Fall war. Jim kann zwar auch hier seine Vergangenheit als Polizist nicht verleugnen (ein bißchen Papierkrieg muß sein), das Ganze ist jedoch sehr viel spielbarer geworden. Nicht zuletzt vielleicht auch deshalb, weil Cheryl diesmal ein gar nicht ganz so kleines Wörtchen beim Game-Design mitzureden hatte...



▲ *Die Wagenpapiere, bitte...*

Wie aus dem echten Leben wirken jedenfalls Jakes Versuche, bei der hübschen Miss McCoy zu landen, die den Informationsschalter im City Jail bemannt, ähh – befraut, umh – auf jeden Fall halt da ihre Brötchen verdient. Im Anbaggern ist Jake schon Profi, auch wenn er sich im Job manchmal noch recht schwer tut (knallt sich ab und zu mal beim Reinigen der Dienstwaffe selbst ab oder läßt sich von einem verhinderten Nigel Mansell samt Motorrad umnageln und was dergleichen halt so passieren kann).



▲ *Dem Chef fehlen Glatze und Lolli*

Der Motorradunfall hat aber auch sein Gutes, denn durch den folgenden Zwangsurlaub hat Jake endlich die Zeit, Licht in den Mord an seinen Eltern zu bringen. Die Suche nach Beweisen ist recht mühselig, und so kann man sich darüber streiten, ob der lineare Spielablauf von Blue Force ein Segen oder eher nervend ist. Große Fehler kann man nämlich eigentlich nicht machen, da das Game einfach so lange keine neuen Möglichkeiten eröffnet, bis man eine ganz bestimmte Aktion ausgeführt hat. Solange Du zum Beispiel die verlorene Baseball-Sammelkarte des mißhandelten Jungen nicht gefunden hast, kommen er



▲ *Wo ist das Boot von Sonny Crocket?*

Im Kreuzverhör

ASM: Cheryl und Jim, mit Blue Force legt Ihr jetzt Euer viertes Polizei-Adventure vor.
Jim: Ist irgendwie logisch, schließlich war ich ja viele Jahre selbst ein Cop, und es hat mir Spaß gemacht. Zumindest, bis es mich mal ziemlich schlimm erwischt hat, da fängt man dann schon an, sich Gedanken zu machen. Spiele designen ist da etwas weniger gefährlich, aber genauso spannend.
Cheryl: Vor allem war Blue Force eine echte Herausforderung, schließlich hatten wir bei Sierra aufgehört und wollten zum selben Thema ein völlig anderes Spiel kreieren, das nichts mit der Police-Quest-Serie zu tun hat.

ASM: Apropos Sierra: Wie kommt es, daß ein so erfolgreiches Team wie Ihr eine genauso erfolgreiche Firma wie Sierra verläßt?
Jim: Das ist eigentlich sehr einfach. Sierra ist so groß geworden, daß die Firma in bezug auf Einzelpersonen meiner Meinung nach unflexibel geworden ist. Für neue Ideen von alten Hasen war da irgendwie kein rechter Freiraum. Und ich wollte einfach mal was anderes machen, neue Wege ausprobieren. Bei einer jungen Firma wie Tsunami habe ich diese Möglichkeit.
Cheryl: Ich sehe das ganz ähnlich, obwohl ich nicht ganz so festgelegt wurde. Schließlich war ich früher ja auch an anderen Programmen beteiligt. Ich wollte aber unbedingt weiterhin mit Jim zusammenarbeiten.

ASM: Ihr arbeitet doch jetzt schon seit Jahren im Gespann. Geht Euch das nicht manchmal auf die Nerven?
Jim: Sicher klappt so eine enge Zusammenarbeit nicht immer reibungslos. Aber wir ergänzen uns sehr gut und können uns inzwischen alles sagen, was irritiert, ohne daß es gleich zum Krach kommt. Wir betrachten uns als völlig gleichberechtigte Partner – auch wenn ich hier mal wieder das große Wort führe. Und was sich während der Arbeit dann doch mal aufstaut, wird nach Feierabend zurechtgerückt.

ASM: Nach Feierabend? Seid Ihr auch privat ein Team?
Jim und Cheryl: (fröhliches Grinsen...)

und seine Mutter einfach nicht zum Abendessen bei Jakes Oma – Nacht wird es über die Such- und Denkzeiten allerdings auch nicht.

Sind die beiden endlich bei Granny eingetroffen und abgefüttert, hat Oma auch endlich einmal nichts dagegen, daß der Hinterausgang zum Strand benutzt wird, wo ein erstes Beweisstück gefunden wird. Allerdings nur, wenn Du den Hund oft genug apportieren läßt...

Steuerung wie gehabt

Solange Jake zu Fuß unterwegs ist, wird er über ein einfaches Click-Menü gesteuert. Alle nötigen Aktionen wie Ansehen, Gehen, Sprechen oder Benutzen sowie die Save- und Lade-Optionen sind von hier aus zugänglich. Sitzt Jake dagegen auf seinem heißen Ofen, schaut man auf seinen Lenker und kann zwischen Losfahren und Radio-Kontakt mit dem Polizeirevier wählen (natürlich nur, während er im Dienst ist, privat verfügt er noch nicht über CB-Funk). Willst Du ein bißchen mit der Kawasaki durch die Gegend düsen, kannst Du die verschiedenen Schauplätze auf einem Stadtplan anklicken (Police Quest läßt schön grüßen). In Null-Komma-Nichts wirst Du zu Deinem Zielort gebeamt – lange Fahrten durch öde Straßen gibt es nicht, Unterbrechungen daher auch keine, falls Du unterwegs nicht durch einen Funkspruch oder einen sich verdächtig benehmenden Laster abgelenkt wirst.

Grafisch ist Blue Force keine Offenbarung, aber solide gemacht. Eingeblendete Fenster 'zoomen' Dich an den Ort des Geschehens, wo dann zumeist digitalisierte Spielszenen ablaufen. Sinn für Humor haben die Jungs von Tsunami auf jeden Fall: Immer wenn Ihr Euch mit jemandem unterhaltet, erscheint ein Digi-Portrait, das eifrigst den Mund auf- und zuklappt. Als Schauspieler haben dabei alle aus der Tsunami-Truppe hergehalten – vom Telefon-Operator über den Pressesprecher bis zu den Programmierern von Protostar und Ringworld. Und Jim Walls darf dabei natürlich nicht fehlen, er tritt gleich in mehreren Verkleidungen vor die Kamera. Schaut Euch zum Beispiel mal den Typen neben Jakes Flamme im City Jail oder den Rocker aus dem Truck an...



▲ *Kaum zu glauben: Keine Menschenseele am Strand*

▲ *Wartet hier ein Verbrechen auf den Helden?*

▲ *Ham'se auch die ASM*

Digi-Bilder und Sahne-Sound

Einen feinen Auftritt als schlecht gelaunter Vorgesetzter liefert auch Komponist Ken Allen bei der Inspektion ab (hast Du Deine Waffe geputzt, oder sammelst Du Dir einen Rüffel ein?). Man fragt sich, wo er die Zeit dazu hergenommen hat, denn einer der Glanzpunkte des Programms ist ganz eindeutig die musikalische Untermalung. Der abwechslungsreiche Sound paßt sich immer hervorragend der jeweiligen Situation an und macht ganz allgemein der Musik von Miami Vice kräftig Konkurrenz. Das satte Brummen der Kawa zaubert Sternchen in die Augen von Motorradfans, und auch die anderen Effekte passen sich nahtlos in das Geschehen ein.

Deutsch ist leider auch dieses Mal wieder ein Fremdwort in Tsunami-Land. Allerdings sind die Texte relativ einfach gehalten, so daß ein dickes Wörterbuch nicht unbedingt zur Grundausstattung aller Nachwuchspolizisten gehören muß. Nur wenn die Jungs von der Straße mal so richtig anfangen, Slang zu 'reden', wird es etwas heiter.

Blue Force ist ein nicht allzu schwieriges, aber farbiges Abenteuer, mit dem man gerne seine Zeit verbringt. Der lineare Spielablauf und die vorgegebenen Texte lassen große Irrwege nicht zu, so daß auch Einsteiger damit ganz gut zurechtkommen dürften. Genaues Hinsehen ist jedoch Voraussetzung, will man nicht hemmungslos hängenbleiben. In diesem Sinne: Auf zur fröhlichen Mörderjagd. ■

tl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Der Haifisch, der hat ZÄHNE

Blackbeards Erben haben's schwer: Der Piraten-Captain muß nicht nur der wilden Fauna trotzen, sondern auch seine Mannschaft befreien. Da wird vom Jump'n'Run bis zum Jump'n'Dive alles geboten!

TRAPS'N'TREASURES

System: **Amiga** *(1 MB)*, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Starbyte**, 44793 Bochum, Muster von: **Hersteller**.



Schreit nach Befreiung: die Crew von Captain Blackbeard



Quasimodo als Koch im Shop: Darf's ein bißchen mehr sein?

Hersteller **Starbyte** hat sich einiges einfallen lassen, um die alte Abenteuergeschichte von der Schatzinsel ein wenig auzupeppen. Handlung gibt's natürlich keine, denn **Traps'n'Treasures** ist ein wasch- und farbechtes Jump'n'Run, wie es im Buche steht. Eigentlich ist es sogar fast schon ein Jump'n'Dive, denn unser Held, ein knubbeliger Piratengnom Marke "Spielwarenabteilung für Stofftiere", ist gleich im ersten der vier Levels mehr unter als über Wasser zugange.

Das liegt daran, daß die Levels bis auf den letzten Teichhalm abgegrast werden müssen, um nichts, aber auch gar nichts zu verpassen. Schließlich muß jedes Mitglied der Mannschaft aus seinem Käfig befreit werden, bevor es zum nächsten Spielabschnitt geht – und da warten dann die nächsten Unglücklichen.

Aber es gibt noch mehr. Auf dem Meeresboden (und anderswo) warten kleine Schatztruhen auf ihre Entdeckung, angefüllt mit Geldstücken. Diese wiederum lassen sich im Levelshop gegen eine erfrischende Energiedusche eintauschen, passend für jeden Geldbeutel. Da heißt es sammeln, sammeln, sammeln, denn die scharfzahnigen Unterwasserviecher und die hartgesottenen Untiere in der Luft und auf dem Boden lassen nichts unversucht, um den kleinen Piraten anzunagen.

Traps'n'Treasures bleibt aber trotz der ganzen Feindarmada angenehm spielbar. Die Levels sind zwar gigantisch, aber recht übersichtlich, und die diversen Gefahren umgeht man durch vorsichtiges Agieren, nicht durch hektische Hüpf-Aktionen.

Ausgewogen auch die Optik: Bunt, vielseitig und sehr detailverliebt. Der Sound steht der Grafik nicht nach und bietet lustige Piratenweisen, die wunderschön zu den Charakteren passen.

So ganz ausgereift ist das Game allerdings nicht. Die seltsame "Vitaminanzeige" zum Beispiel, die durch das Aufsammeln von Früchteboni komplettiert wird, ist wenig dazu geeignet, die Energieleiste wirklich effektiv zu erweitern – ein Besuch im Levelshop ist da schon praktischer. Und auch so manch kleine Hakelei mit der Steuerung nervt und kann schnell dazu führen, daß ein Spielerleben ausgehaucht wird. Der zweite Schock folgt dann auf dem Fuße: Nach dem Tod wird man, je nach Spielfortschritt, zur Mitte des Levels oder sogar an den Anfang zurückgesetzt.

Aber diese kleine Hindernisse können verschmerzt werden. Schließlich bietet das Game Action und Fun satt und dazu noch Paßwörter für jedes Level, damit es bestimmt nie langweilig wird. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



Titel	Amiga	IBM	Atari ST
A320 Airbus Edition USA /dt	89,95	89,95	89,95
A-Train /dt	82,95	89,95	—,—
A-Train Construction Set /dt	42,95	42,95	—,—
Abandoned Places 2 /dt	62,95	—,—	—,—
Aces of the Pacific + Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe	—,—	74,95	—,—
Amberstar /dt	77,95	87,95	77,95
Arabian Nights /dt	46,95	—,—	—,—
B17 Flying Fortress /dt	64,95	89,95	69,95
Battle Isle + Data Disk. /dt	66,95	76,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	41,95	41,95	—,—
Beavers /dt	46,95	—,—	—,—
Betrayal at Krondor /dt	—,—	77,95	—,—
Blaster /dt	49,95	—,—	—,—
Body Blows /dt	46,95	V,mö	—,—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69,95	69,95	69,95
Burning Steel /dt	—,—	84,95	—,—
Burntime /dt	V,mö	V,mö	—,—
Chaos Engine /dt	49,95	V,mö	49,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	—,—	92,95	—,—
Chuck Rock 2 /dt	46,95	—,—	—,—
Civilization /dt	76,95	89,95	69,95
Comanche /dt	—,—	89,95	—,—
Comanche Mission Disk. /dt	—,—	49,95	—,—
Combat Air Patrol /dt	64,95	V,mö	64,95
Dark Sun	—,—	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge 1 /dt	77,95	82,95	—,—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	—,—
Day of the Tentacle /dt	—,—	89,95	—,—
Day of Tentacle CD-ROM	—,—	89,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Desert Strike /dt	54,95	—,—	—,—
Dogfight /dt	V,mö	89,95	—,—
Doom	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	54,95	63,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	64,95	—,—	64,95
Eishockey Manager /dt	74,95	82,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	79,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	72,95	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	89,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	57,95	—,—
Falllen Empire /dt	82,95	89,95	—,—
Fields of Glory /dt	—,—	89,95	—,—
Fire & Ice /dt	46,95	54,95	46,95
Flashback /dt	59,95	69,95	—,—
Football Manager 3 /dt	V,mö	84,95	—,—
Formula 1 Grand Prix /dt	76,95	89,95	76,95
Freddy Pharkas /dt	—,—	69,95	—,—
Goal! /dt	53,00	—,—	V,mö
Gunship 2000 /dt	69,00	89,95	—,—
Hannibal /dt	69,95	82,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	82,95	82,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	86,95	89,95	—,—
Ishar 2 /dt	49,95	59,95	—,—
Jurasic Park /dt	57,95	66,95	—,—
King`s Quest 6 /dt	—,—	79,95	—,—
Lands of Lore /dt	—,—	V,mö	—,—
Leather God. of Phobos 2 /dt	—,—	59,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	63,95	63,95	—,—
Lemmings 2 /dt	62,95	84,95	66,95
Links 386 Pro /dt	—,—	89,95	—,—
Links Belfry Course	—,—	41,95	—,—
Lionheart /dt	56,95	—,—	—,—
Lost Vikings /dt	59,95	69,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	V,mö	V,mö	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	76,95	—,—
Might & Magic 5	—,—	79,95	—,—
Morph /dt	49,95	—,—	—,—
Pinball Dreams /dt	46,95	59,00	—,—
Pinball Fantasies /dt	54,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt	—,—	89,00	—,—
Prince of Persia 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	77,95	89,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	94,95	—,—
Return of the Phantom	—,—	89,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	84,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	84,95	84,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Sensible Soccer `93 /dt	49,95	59,00	49,95
Sherlock Holmes /dt	—,—	87,95	—,—
Silent Service 2 /dt	77,95	77,95	77,95
Sim Farm /dt	—,—	V,mö	—,—
Space Hulk /dt	V,mö	84,95	—,—
Space Legends /dt (Inhalt: Elite Plus, MegaTraveller, Wing Commander)	74,95	79,95	—,—
Space Quest Compilation 1-4	—,—	89,95	—,—
Space Quest 5 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	74,95	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	56,95	—,—	56,95
Strike Commander /dt	—,—	89,00	—,—
Strike Commander Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Syndicate /dt	63,00	83,00	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	89,95	—,—
The 7th Guest	—,—	139,00	—,—
The Legacy /dt	—,—	89,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	69,00	—,—
Transarctica /dt	49,95	49,95	—,—
Traps `n`Treasures /dt	62,95	—,—	—,—
Ultima 7 /dt	—,—	84,95	—,—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Unlimited Adventures	—,—	72,95	—,—
Veil of Darkness /dt	—,—	87,95	—,—
Walker /dt	57,95	—,—	—,—
Wall Street Manager /dt	—,—	82,95	—,—
War in the Gulf /dt	69,95	74,95	—,—
Whale`s Voyage /dt	63,95	69,95	—,—
Wing Commander /dt	44,95	39,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	84,95	—,—
Wing Com. 2 Spec. Oper. 1 oder 2 /dt	—,—	41,95	—,—
Wing Com. 2 Speech Pack	—,—	37,95	—,—
Wing Commander Academy	—,—	V,mö	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	89,95	—,—
Wrestle Mania 2 /dt	52,95	54,95	52,95
X-Wing /dt	—,—	89,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 /dt	—,—	39,95	—,—
Zool /dt	54,95	59,95	—,—

MEGA-HITS

Aces over Europe 75,— *IBM-PC*
Day of the Tentacle /dt 89,— *IBM-PC*
Goal /dt 53,— *Amiga*
Gunship 2000 /dt 69,— *Amiga*
Pinball Dreams /dt 59,— *IBM-PC*
Pirates! Gold /dt 89,— *IBM-PC*
Sensible Soccer `93 /dt 59,— *IBM-PC*
Syndicate /dt 63,— *Amiga*
83,— *IBM-PC*
Tornado /dt 69,— *IBM-PC*

Computer-ZUBEHöR

Artikel	Preis
1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	*49,90*
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	*139,00*
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	*75,00*
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	*43,00*
Gravis PC Game Pad	*48,00*
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	*169,00*
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	*279,00*
Sound Blaster 16 ASP /dt	*469,00*
Das Lucasfilm-Buch 1 /dt	*29,80*
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	*29,80*

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Edition	22,95	—,—	—,—
Battlehawks 1942	24,95	24,95	24,95
California Games 2	22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	32,95	32,95	32,95
F-16 Falcon /dt	32,95	—,—	—,—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 *je*	22,95	—,—	—,—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
Imperium /dt	22,95	22,95	22,95
M1 Tank Platoon /dt	32,95	32,95	32,95
Maniac Mansion	24,95	24,95	24,95
Midwinter 2 /dt	32,95	32,95	32,95
North & South	22,95	22,95	22,95
Pinball Magic /dt	22,95	22,95	22,95
Pirates!	27,95	27,95	27,95
Populous + Data Disk.	24,95	29,95	27,95
Prince of Persia	19,95	22,95	—,—
Project X /dt	22,95	—,—	—,—
Shanghai 2 /dt	—,—	22,95	—,—
Tennis Cup 2	22,95	22,95	22,95
Turrican /dt	22,95	—,—	22,95
Turrican 2 /dt	22,95	—,—	22,95



So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Bachler—Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1/VII93

MEGAHIT

Fuchsjagd

Was ist das? Es sitzt vor dem SNES und schwitzt! Alle paar Sekunden wippt der Oberkörper in eine andere Position – als würde er verzweifelt versuchen, die Balance zu halten, und ab und zu fliegen die das Joypad umkrampfenden Hände unter Ausstoßen von "Arglhh!"-Geräuschen unter die Decke?

Was lange währt, wird endlich gut. Die Ankündigungen um Nintendos erstes SNES-Game mit Zusatzprozessor für schnelle Vektorgrafiken geistern schon seit geraumer Zeit durch die Fachzeitschriften. Nun ist das erste Modul mit dem versprochenem Super-Chip endlich auf dem Markt.

Starwing, so heißt das lang erwartete Game, ist jedoch nicht der hyperrealistische Flugsimulator, den jeder erwartet hat, sondern ein reines Shoot'Em-Up-Ballerspiel. Aber was für eines: Wer hier zehn Minuten spielen kann, ohne sich irgendwann so voller Begeisterung in die Kurve zu legen, das es ihn fast vom Stuhl reißt, der ist praktisch klinisch tot.



▲ *Extras? Das blaue Tor ist noch davor*

FABELhaft

Das Starfox-Team ist eine vier Mann starke Truppe, die sich um den alten Weltraumfuchs Fox gebildet hat. Weltraumfuchs ist allerdings wörtlich gemeint, denn alle Charaktere des Spiels werden von Tieren dargestellt. Mit dazu gehören noch ein Hase, ein Frosch und ein Papagei. Jedes der Tierchen hat seine individuellen Eigenschaften.

Der Hase ist beispielsweise ein rechter Feigling, der seinem Geschwaderführer Fox nicht weiter traut, als er ihn werfen kann. Der Frosch bläst sich nach gelungenen Manövern gerne auf, und der Vogel hat die waghalsigsten Flugmanöver drauf. Gemeinsam macht sich das Starfox-Team auf, dem bösen Imperator Andross, der von einem Gorilla verkörpert wird, den Garaus zu machen. Dazu fliegen die vier mit ihren Minijägern auf einer von drei unterschiedlich schweren Routen über Planeten und durch Meteoritenfelder.

Virtuelle Reali-Tiere

Auf dem Weg gibt es allerhand zu zerblastern und einzusammeln. Feinde sind in gewaltigen Stückzahlen in der Luft unterwegs, am Boden laufen riesige Roboter rum, und die stationäre Bodenabwehr beharkt das Team ohne Unterlaß.

Wenn man einen Roboter vernichtet, der gerade ein Hochhaus durch die Landschaft trägt, und versucht, dabei in Bodennähe zu bleiben, so kann es durchaus passieren, daß einem der erwähnte Wolkenkratzer auf den Kopf fällt, was die Schildenergie mächtig in den Keller jagt. Im Gegensatz zu anderen Vektorballereien ist jedoch kein freies Fliegen möglich. Wenn der Ausweich-Spielraum auch wesentlich größer ist als bei ähnlichen Frontal-Scroll-Shoot'Em-Ups, so ist der Spieler doch an einen bestimmten Pfad gebunden.

Das bereitet dem Spielspaß jedoch keinen besonderen Abbruch. Neben der reinen Ballerei ist nämlich das Einsammeln von Extras eine der Hauptaufgaben, will man auch das nächsthärtere Level überstehen. Extras liegen jedoch nicht einfach so in der Landschaft rum, sondern wollen hart und trickreich erkämpft werden. So erhält man zum Beispiel im ersten Level nur dann einen Doppel-Laser, wenn man gleich zu Anfang fünf hintereinanderliegende Tore durchfliegt. Andere Power-Ups findet man in engen Hochhaus-Schluchten und erreicht sie erst, wenn man es einigermaßen drauf hat, über die Flügelspitze abzukippen und hochkant zu fliegen.













▲ *Die Protagonisten von oben nach unten: Fox, Slippy, Falco, Peppy, der General und Andross*

STAR WING

System: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Nintendo**, 63762 Großostheim, Muster von: **Hersteller**.

Natürlich muß bei so einem Einsatz die Kommunikation mit den Teammitgliedern funktionieren. Am Ende jedes Levels gibt es nicht nur Punkte für Einsammeln und Abknallen, sondern auch noch einen sogenannten Teambonus.

Kommt beispielsweise ein Feind aus dem Windschatten des eigenen Fliegers an einem vorbeigeknallt und der Hase meldet Abschußansprüche an, so ist man besser damit beraten, sich ein anderes Ziel zu suchen. Ansonsten wird der Hase nämlich sauer und läßt wieder einmal einen Kommentar darüber ab, wie sehr man rothaarigen Hühnerdieben trauen kann. Andererseits wird man auch von Teammitgliedern zur Hilfe gerufen, die gerade in größeren Schwierigkeiten stecken. Eine Aufforderung, der man unbedingt nachkommen sollte!

Am Ende jedes Levels wartet ein riesiger Endgegner, der nur durch Taktik und gezieltes Herausfinden von Schwachpunkten zu besiegen ist. Glücklicherweise sind alle Schwachpunkte der Feinde durch rot blinkende Flächen markiert.

Starwing und der FX-Chip halten, was von ihnen versprochen wurde. Hier kann man erstmals einen Eindruck davon gewinnen, wie Virtual Reality auch ohne millionenteure Hardware realisierbar ist. Ein SuperNES sowie ein genügend großer Fernseher sind alles, was man braucht, um die körpereigenen Hydrauliken zu aktivieren und den Spieler mal so richtig durchzuschütteln.

Das Modul macht Spaß und bietet auch noch dann bisher unentdeckte Überraschungen, wenn man es schon 20mal durchgespielt hat. Starwing hat einfach alles, was ein Kultspiel benötigt. Unbedingte Kaufempfehlung!

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Noch ein edler Retter

Electronic Arts goes killing: Jungle Strike hat Missionen mit brisantem Hintergrund.



▲ *Ohne Blick auf die Karte ist man ziemlich orientierungslos*

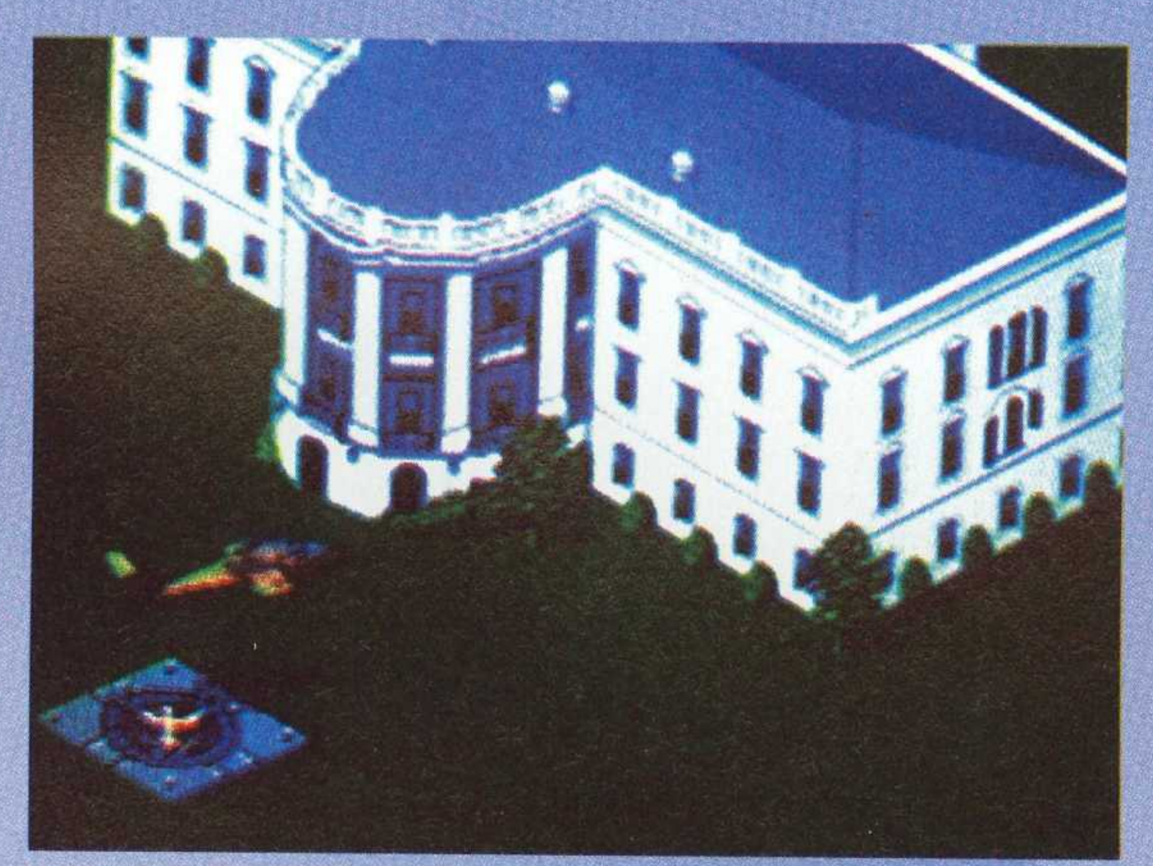
JUNGLE STRIKE

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

Der Lärm der Rotoren übertönt die Explosionen in der Ferne. Du steigst die Leiter empor und nimmst im Pilotensitz des Apache-Kampfhubschraubers Platz. Schwerfällig erhebt sich die Maschine, einen kurzen Moment lang wird Dir bewußt: Was Du jahrelang geübt hast, ist jetzt tödlicher Ernst geworden. Terroristen haben das Regierungsviertel besetzt. Du mußt sie ausschalten. Egal wie. Du bist nicht in der GSG-9, sondern im Dienst der Vereinigten Staaten. Und da ist man nicht so zimperlich. Wenn einer das menschliche Leben nicht achtet, hat er sein eigenes verwirkt.

Natürlich ist diese Story mal wieder ein Beispiel für feinfühlige Konfliktlösung. Motto: schießen statt sprechen, vernichten statt verhandeln. Aber daß man bei Kriegsspielen keine moralischen Maßstäbe anlegen darf, ist altbekannt. Also jetzt ganz nüchtern und ohne erhobenen Zeigefinger zurück zum Spiel.

Vor jeder Mission gibt's eine grafisch exzellente Einführung, untermalt mit spannungsgeladener Musik. Dann geht's los! Die Landschaft wird schräg von oben gezeigt, mit Häusern, Wagen, Panzern, Bäumen und allem, was dazugehört – eine Spur von Lego-Look. Der Hubschrauber läßt sich um die eigene Achse rotieren, beschleunigen, abbremsen und hat drei Waffensysteme. Je höher die Durchschlagskraft, desto knapper der Vorrat – wie bei jedem Action-Game. Je nach Mission müssen in der Regel Depots gefunden, Geiseln befreit und Feinde in die Luft gepustet werden. Dazu gibt's eine Übersichtskarte, diese hilft auch bei der Einteilung und Wiederbeschaffung von Sprit und Munition. So kommt eine leichte taktische Note hinzu.


▲ *Unschwer zu erkennen: das weiße Haus*

Ab und zu steuert man statt des Hubschraubers auch andere Kampfgeräte: ein Hovercraft, einen Stealth Fighter oder ein Motorrad. Sieben Kampagnen, die aus mehreren Missionen bestehen, geben dem Spieler eine Menge zu knabbern. Glücklicherweise gibt's Codes, durch die man später nicht mehr ganz von vorne anfangen muß.

Jungle Strike hebt sich positiv aus der Masse der Action-Games heraus. Am Hit ist es nur haarscharf vorbeigegangen, denn es ähnelt dem Vorgänger Desert Strike etwas zu sehr. Wer auf deftige Action-Kost mit einem Schuß Strategie steht und auch vor ungewöhnlichen Kreationen nicht zurückschreckt, wird die Anschaffung sicher nicht bereuen. ■

al



▲ *Was sich bewegt, ist ein Feind: umlegen!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Nachschlag für JEDI -Ritter

TOUR OF DUTY – IMPERIAL PURSUIT

System: **PC** (mind. 386, 2 MB RAM, 2 MB auf Festplatte, unterst. alle gängigen Soundkarten), empf. VK-Preis: **59,95 DM**, Hersteller: **Lucas Arts**, USA, Muster von: **Softgold**, 41564 Kaarst.

ASM HIT

X-Wing, das hitstern-gekrönte Lucas-Arts-Ereignis, brachte eine Anzahl Missionen mit, von denen einige bereits kaum erfüllbar waren. Die langerwartete Mission-Disk setzt jetzt noch einmal einen drauf. Ob es wohl Piloten gibt, die die insgesamt 15 – nein, 20! – neuen Einsätze überleben?



▲ *Sternflügler des Imperiums: ein Abschiedsfoto kurz vor der Desintegration*

Ich sehe sie schon vor mir, die Sticker mit der Aufschrift "Einer, der X-Wing überlebt hat". Wenn es von dieser Sorte Jedi-Ritter vielleicht noch eine Handvoll in der Galaxis geben mag: Die Medaille "Ich überlebte Imperial Pursuit" werden sich mit Sicherheit noch weniger Rebellenpiloten verdienen.

Aber, wie heißt es so schön: "Du hast keine Chance – also nutze sie!" Einsteigen und Losdonnern lohnt sich bei dieser X-Wing-Ergänzung auf jeden Fall. Die tatsächlich 20 neuen Missionen (die Verpackungsaufschrift spricht eigentlich nur von 15) unterscheiden sich auf den ersten Blick nur wenig von den alten. Der zweite Blick offenbart jedoch jede Menge Spielspaß. Der Umfang der Neu-Handlung entspricht etwa dem 1,5 bis 2-fachen der Original-X-Wing-Missions. Dazu gibt es noch eine Reihe sehenswerter Beigaben. Die wichtigste Neuerung ist sicher der (Secret-Service-Lesern nicht unbekannte) Top-Ace-Pilot. Ohne die nicht ganz saubere Methode, bestehende Pilotenlevel hochzupatchen, hatte man mit dem Standard-Regimentshampel als Partner im Staffelflug kaum eine Chance.



▶ *Lohn der Angst: Ein Orden besiegelt das erfolgreiche Abschließen einer Tour*

Das hat man wohl auch bei Lucas Arts eingesehen und jetzt gleich für einen Top-Ace-Partnerpiloten als fertigen Spielstand gesorgt. Übereifrige, die bei X-Wing noch nicht zu größeren Ehren gekommen sind, sollten im übrigen darauf verzichten, mit ihrem bestehenden Jedi-Knappen ins Gefecht zu ziehen. Auch wenn die erste Mission erfüllt ist, bleibt man auf der gehabten Stufe stehen. Im Zweifelsfall läßt sich der Top-Ace-Pilot unter dem gewünschten Namen kopieren, und man kann gleich loslegen. Da die neuen Ehrungen und Abzeichen sowieso nicht mehr an die mehr oder weniger behaarte Brust geheftet, sondern in einer schmucken Schatulle aufbewahrt werden, ist das auch nicht weiter ehrenrührig.

Ebenfalls in die Kiste "War ja vorher auch unspielbar" fällt die Hilfeoption für einzelne Levels. Wer kurz davor ist, an einer Mission zu verzweifeln, kann im Besprechungsraum die letzte Seite anwählen und dann durch Mausklick auf die Seitenanzeige ein paar Tips zu jeder Mission abrufen. Ansonsten hat sich nicht viel zum Grundpaket geändert. Der neue "Advanced Tie-Jäger" ist ein launiger Gegner und so richtig gefährlich – besonders bei der Ramm- und Schramm-Taktik. Wem die Torpedos ausgegangen sind, der kann in diese harte Nuß des Imperiums bis zu drei Vierfachladungen eines X-Wing-Lasers reinblasen, ohne daß etwas passiert. Die bisher ebenso effektive wie zweckmäßige Notlösung, Tie-Jäger zu rammen, darf man bei dem neuen Typ getrost vergessen. Aber Kopf hoch. Frei nach der Devise "Viel Panzer, wenig Hirn" begegnet man diesem groben Klotz des Imperiums am besten mit 1-2 sauber gezielten und im Hinterherflug servierten Torpedos, denen er nur in den seltensten Fällen ausweichen kann.

Neues Schiff, neues Glück: Des Jedi-Ritters Leben und Gesundheit sind nicht von Dauer ▼



Ansonsten gibt's noch viiiiiel schöne Grafik und neue Filmsequenzen. Dabei sind natürlich auch neue Sprachsamples (darunter Darth Vaders Blech-Bariton). Die Einstiegsbilder haben sich geändert, auch wenn man es erst auf den zweiten Blick merkt. Je nach Mission kommen dann noch witzige Einlagen wie das Gespräch mit Herrschern einzelner Planeten oder die Tyrannen-Festung dazu. Wer bei den neuen Missionen scheitert und meint, früher war sowieso alles besser: Auch nach Installation des "Imperial Pursuit" lassen sich die alten Einsätze ebenso wie bereits abgeschlossene neue über die "historischen Missionen" weiterhin fliegen. Ob man aber angesichts der binnen Halbjahresfrist auf den Markt gekommenen Ergänzungs-Missionen überhaupt je dazu kommt, in die Vergangenheit zu sehen, ist fraglich.

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

CONGO'S CAPER

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **130 DM**, Hersteller: **Data East**, England, Muster von: **Yeno**, 64331 Weiterstadt.

Affen-Theater

So war das damals in der Frühsteinzeit: Gerade erst per Evolutionssprung auf beiden Beinen gelandet, fangen die ersten Menschen sofort Streit an. Jedoch schon beim geringsten Anlaß vergessen die Steinzeitler das Menschsein und fallen zurück in das äffische Gehabe, dem sie gerade entflohen sind.

Als die Menschen frech geworden waren, zogen sie mit ihren primitiven Waffen durch die Welt, um Beute zu sammeln. Beute waren in der Steinzeit entweder kleine Beeren oder große Dinosaurier. Während erstere relativ leicht zu jagen sind, forderte die Fleischbeschaffung schon echte Helden.

In **Congo's Caper** übernimmt der Spieler die Steuerung eines solchen frühzeitlichen Helden. Ausgestattet mit Holzknüppel und sprungstarken Beinen, macht sich der Spieler auf, um in diversen Jump'n'Run-Levels alles einzusammeln, was zu schnappen ist. Dabei liegen die Interessen gar nicht so unbedingt bei der Nahrungsversorgung. Der ambitionierte Höhlenmensch sammelt auch Diamanten und Scheckkarten. Über eine Art Slot-Machine wird ausgelost, wie viele Punkte für den Fund gutgeschrieben werden. So etwas liegt natürlich nicht einfach so in Prähistorik rum, sondern wird von allen möglichen befellten Höhlenwesen oder Sauriern bewacht. Kollidiert unser Neandertaler mit einem der Gegner, regt er sich so darüber auf, daß er erst mal eine De-Evolution durchmacht und sich wieder in ein Äffchen verwandelt. Ein zugegebenermaßen ziemlich schlaues Äffchen, das höchst geschickt mit der Holzknute umgehen kann.



◄ *Endgegner, wie wir sie sehen wollen: groß und gemein.*

Allerdings sind nicht alle Saurier übelgesinnt. Einige der Echsen sind echte Menschenfreunde und helfen, Bonusräume zu erreichen, in denen die Anzahl der Leben im großen Umfang aufgestockt werden kann. Den restlichen Feinden kann man entweder durch Doppel-Keulenschlag den Garaus machen oder sie einfach nur betäuben und als Räuberleiter verwenden. Unser Held hüpft durch die einzelnen Sub-Levels und trifft am Ende immer auf einen Endgegner, der nur mit sehr viel Geschick zu besiegen ist.

Alle Sprites sind schön groß, das Gameplay fesselt lange, ohne dabei unnötig schwer zu sein. Der das Spiel begleitende Steel-Drum-Sound ist super und animiert zum Aufreißen des Volume-Reglers. Kann man mit ruhigem Gewissen seinen Kindern geben oder selbst mal eine Runde spielen. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

MARBELOUS

System: **Amiga 500**, empf. VK-Preis: **noch keine Angabe**, Hersteller: **Chaos Software**, Stade, Muster von: **Hersteller**.

Murmelade

Eine neue Variation des Murmelspiels erwartet Euch, bei der die Kugeln über bestimmte Felder zum Ausgang gesteuert werden müssen. Eine Vielzahl von Gegnern, Bomben und Extrawaffen belebt das Gemurmel auf dem Bildschirm.

Bis zu drei Kugeln müßt Ihr als fleißige Murmelspieler auf dem Weg durch neunzig Levels unter Kontrolle halten. Die Steuerung der Kugeln erfolgt nicht direkt; mit der Maus werden Richtungspfeile und Stopschilder auf dem Spielfeld plaziert, um der Murmel den richtigen Drive zu geben.

Einfach ist das nun gerade nicht, denn die Programmierer haben eine Menge Stromsperren, Gegner, Löcher, Warps und ähnliches in den Levels plaziert. Um hier die Übersicht zu behalten, könnt Ihr Euch in einem Infofenster die Bedeutung der verschiedenen Symbole anschauen.

In vielen Levels findet Ihr bereits Pfeile auf dem Spielfeld, die die Aufgabe erleichtern, aber auch erschweren können. Auf keinen Fall solltet Ihr eine der Murmeln in ein Loch fallen oder gegen eine Wand laufen lassen, denn das kostet ein Leben. Die Angaben, wie viele Leben zur Verfügung stehen, in welchem Level Ihr gerade spielt und – bei einigen Bildern – auch die Zeitbegrenzung findet Ihr in der obersten Bildschirmzeile.



▲ *Nur unter 0,8 Promille!*

Das Spiel kann in den Pause-Modus geschaltet werden, wobei das Spielfeld weiterhin sichtbar bleibt, so daß Ihr notfalls doch in aller Ruhe über die Lösungsstrategie nachdenken könnt.

Die Mischung zwischen "Marvel Madness" und "Brat" ist insgesamt gesehen nicht gelungen. Zwar haben die Programmierer viele Extras und Aufgaben in das Spiel eingebaut, jedoch geht der Spielspaß relativ schnell verloren. Wer sich jedoch gerne an Knobeleien vergreift, kann immer noch genug Spielspaß finden. ■

Arndt Grass

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

Z(uk)ünftige Klassiker

SPACE LEGENDS

System: **PC**, empf. VK-Preis: **79,95 DM**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Unter dem Namen SPACE LEGENDS sind drei der besten SF-Programme zusammengefaßt, die bisher für den PC auf den Markt gekommen sind.



◀ *Bitmap-Action im Weltraum*

Auch wenn **Wing Commander** schon seit ca. 3 Jahren erhältlich ist, ist es noch immer eines der interessantesten Weltraum-Ballerspiele, das auch auf Rechnern mit 286er-Prozessor noch lauffähig ist. Weitere Worte will ich zu diesem Spiel nicht verlieren, da das Katzenjagen schon des öfteren Thema Nummer 1 unseres Magazins war.

Allen Computerspielern ist das Programm Elite noch ein Begriff. **Elite Gold** ist die wohl bekannteste und beste Weltraumhandelssimulation, bei der der Spieler die Rolle eines Frachterkapitäns übernimmt und sein Geld auf legale Art durch interplanetarischen Transport von Gütern verdienen muß. Man kann aber auch den illegalen Weg beschreiten und durch Schmuggel und Piraterie zu Reichtum kommen. Egal, welchen Weg man einschlägt, die Aufrüstung des Schiffs mit neuen Waffen und Maschinen sollte man nie aus den Augen verlieren, da es sonst schnell zu einem unliebsamen Ende der Händlerkarriere kommen kann.



▲ *Handel und Wandel mit Megatraveller*

Last but not least befindet sich das SF-Rollenspiel Megatraveller mit im Pack. Hier geht es nun heraus aus der Rolle des Raumschiffkapitäns, hinein in das harte Leben eines Söldnerführers. Kauft Fahrzeuge und Waffen, um Eurem Trupp die Aufgabe so einfach wie möglich zu machen. Aber auch der interplanetarische Faktor ist nicht außer acht zu lassen: Ihr könnt bestimmen, auf welche Planeten Ihr reist, und Ihr werdet dort auf die unterschiedlichsten Rassen und Geländeformen treffen.

Wem die Programme aus Space Legends in der Sammlung noch fehlen, der sollte bei diesem Angebot unbedingt zugreifen.

Arndt Grass



▲ *Oft kopiert nie erreicht: Elite*



Im Gänseflug d

NICKY 2

System: **Amiga**, geplant für: **PC, ST**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Microids**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Das neuerliche Abenteuer führt unseren Helden durch vier hundsgemeine Welten: Wald, Dschungel, Vulkan und schließlich in die Wolken. Und wie kommt man letztendlich nach ganz oben? Nein, nicht mit 'ner "Boing 007", sondern mit einer Gans, die zugleich Nickys Lieblingstier ist.

Jump'n'Fly heißt denn auch gleich im ersten Level das Motto, denn bestimmte Orte lassen sich nun einmal nur auf dem Rücken jenes Vogels erreichen, den ich persönlich gerne knusprig serviert auf dem Tisch habe. Nach der Paßwortabfrage, bei der dreimal in Folge die zweite Zahl in der linken Reihe die richtige Antwort war, lande ich mitten im Getümmel, wo ich zunächst einmal ein paar baumartige Winzlinge (Widerspruch? Nee, nix da! Guckt Euch die doch selbst mal an!) beballere oder einfach auf sie draufspringe. Vorteil: Ein Bonusgegenstand bleibt liegen. Nachteil: Wenn ich nicht gleich noch mal auf und ab hüpfe, entstehen unmittelbar drauf zwei Fliegenpilze, die ganz schön "feurig" sind.



▲ *Nicky geht in die Luft*



▲ *Wasser hat keine Balken*



▲ *Ein Teddy zum Knuddeln*

Doch auch diese lassen sich mit etwas joysticktechnischem (wow!) Geschick bespringen und hinterlassen punkteträchtige Boni (sowie bessere Schußkraft und Extraleben in diversen Höhlen). Neben diesen gilt es vor allem, Dynamitstangen, Trillerpfeifen und Schlüssel zu finden. Die sind wichtig, sehr sogar, denn mit ihrer Hilfe gelangen wir auch zum ersten Glasei – und darin wartet schon die Gans.

Ihr solltet Euch zunächst auf die rechte Hälfte des Spielfeldes konzentrieren und später die oberen Bereiche unter die Lupe nehmen. Achtet aber auf die Bienen, die sind mitunter recht (heim)-tückisch! Irgendwann geht es nimmer weiter – rechts ist der Weg versperrt, oben und unten sind Felswände, und links waren wir schon mal. Wozu hat man einen Kopf? Kurzer Hüpfer genügt, und schon öffnet sich nach oben eine bis dahin unsichtbare Kluft mit einer hübschen Leiter drin. Selbige gibt es auch nach unten.

Doch bis ganz nach oben kommt man wieder nicht, was also soll man tun? Man beschießt die Felswände probehalber (weil man ja irgendwann schon mal so etwas gesehen hat), und siehe da, Sesam öffnet sich. Nach einer Weile werdet Ihr aber nicht mehr weiterkommen, denn zurück geht es nicht (Minischalter, die Ihr berührt habt, sorgen dafür, daß Felsen den Weg versperren bzw. an anderer Stelle als Hilfe zum Klettern dienen), und geradeaus marschiert Ihr mitten ins Meer und damit in den Tod, denn der Kleine kann immer noch nicht schwimmen.

Wir erinnern uns des ersten Teiles – da war doch was mit Holz. Aber weit und breit ist im zweiten Teil nix zu sehen, bis auf einen Fleck im Boden, der die Form eines Quadrates hat. Wir zünden eine Dynamitstange, und wahrhaftig: ein Holzscheit erscheint.

Flugs genommen, zurück zum Wasser, mehrmals den Feuerknopf gedrückt, und schon steht die Brücke in die schönere Zukunft. Ich beschreibe dies absichtlich so ausführlich, denn Ihr werdet nur auf diese Weise früher oder später zum "Exit" finden, der wirklich sehr gut versteckt ist. Ich tippe mal auf später, denn ab 200.000 Pöngs gibt es ein Ex-

Nicky Boom war ein recht großer Erfolg – wen wundert's, daß MICROIDS einen Nachfolger kreierte und ihn NICKY 2 nannte.

urchs Abenteuer

Wer jetzt aber meint, alles sei so wie beim Vorgänger, der irrt sich gewaltig.

traleben, und das sollte man auf jeden Fall mitnehmen.

Dazu besucht man vor allem die umliegenden Gebäude (vor der Tür einfach Feuer und Joystick nach unten; auf die gleiche Weise werden auch die Dynamitstangen aktiviert und die Gans befreit bzw. verlassen) und sammelt die darin befindlichen Gegenstände ein. Merke: Je größer, desto Pöng!

Findet Ihr eine der Trillerpfeifen (Feuer und Joystick nach oben), vernichtet Ihr mit ihr alle im Bild befindlichen Feinde und sorgt außerdem dafür, daß Euch bis dato unerreichbare Boni direkt vor die Füße plumpsen.

Wozu die Schlüssel dienen, könnt Ihr Euch sicherlich denken, wenn ich verrate, daß einige Wege durch Türen versperrt sind. Allerdings öffnet jeder Schlüssel nur eine Tür, doch in aller Regel gibt es einen Umweg. An manchen Stellen existieren fahrbare Plattformen, die Ihr benutzen könnt. Hier haben die Programmierer leider geschlampt: Die Fahrt wird von sehr auffälligem Ruckeln begleitet.

Ich habe darüber hinweggesehen. Was mich allerdings tierisch nervt, ist die Begleitmusik. Anfangs sagte jeder Kollege, der zufällig in den Testraum kam, es sei ja hübsch, doch nach ein paar Minuten der ständigen Wiederholung wurde es jedem zu viel. Ich ließ den Sound dennoch laufen, da ich nach 1 Stunde 53 Minuten (und Verlust von zwei von fünf Leben) den Ausgang ins zweite Level fand und auf andere Musik hoffte. Piffedeckel! FX-mäßig gibt es übrigens wieder jene niedlichen "Jaa" und "Aaah" wie im ersten Teil.

Dafür bietet die zweite Welt einige Überraschungen – wer das erste Level partout nicht schafft, drücke im Titelbild

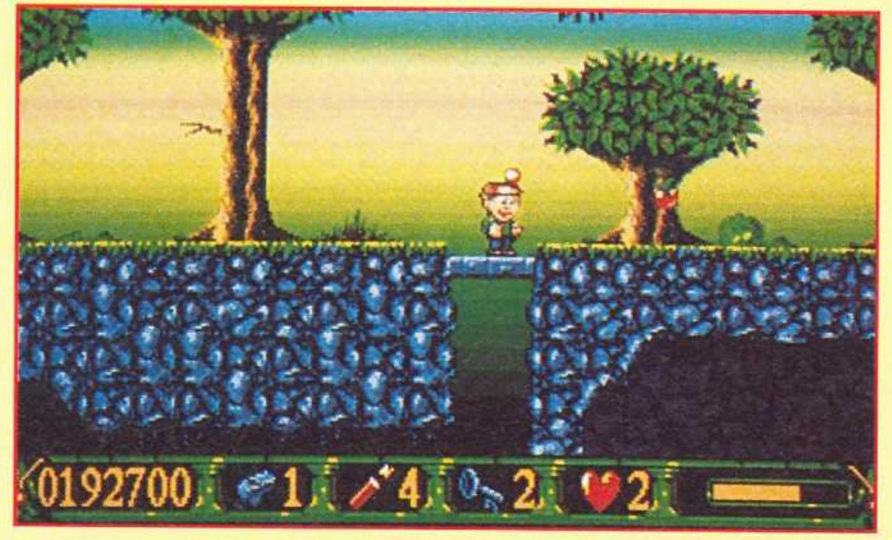


▲ *Der Weg in den Dschungel*

"Space" und gebe "Draco" ein. Aber glaubt ja nicht, das Spiel würde simpler werden – im Gegenteil. Denkt vor allem an eines: Alles Harte kommt von oben! Ihr werdet schon merken, warum ich diesen Rat gebe. Und wenn Ihr dann ganz am Schluß... – nein, Klaus, ruhig jetzt! Die sollen das Teil auch noch selbst spielen.

Und das lohnt sich wirklich. Grafisch bietet **Nicky 2** außer der Flugsequenz mit der Gans zwar keine Höchstleistungen, und die mit der Zeit nervige Musik wertet das Spiel ebenfalls ab, doch dafür, daß es ein Nachfolger ist, hat **Microids** ganz schön viele Ideen reingesteckt, die summa summarum den Reiz des Spiels ausmachen. Wer Nicky Boom besitzt, kommt an Nicky 2 nicht vorbei. Wenngleich es hier etwas schwieriger ist, liegt die Motivation höher – und das bedeutet Hitstern! ■

kate



▲ *Lift me up!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	nervt
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

Briefe an die Redaktion

Alles an Bord!

Wir lieben die brausenden Winde und die ächzenden Masten – vor allem dann, wenn man dabei weder naß noch seekrank werden kann. Wie Ihr seht, sind schon wieder einige neu angeheuerte Sailors dabei! Vera und Jürgen kennt Ihr ja schon aus dem Edi, dann ist da noch "Redhead" Lars, der Annette beim Layout abgelöst hat. Jetzt ist die Mannschaft komplett; bloß Thomas Baum fehlt auf dem Foto – aus Krankheitsgründen (er fütterte gerade die Fische...). Alsdann, Seeleute und Landrattens, beim nächsten Landgang werden wir uns denn in der Hafenkneipe mal Eure neuen Leserbriefe zu Gemüte führen. Schön eingesalzen und mit 'ner Buddel altem Eschweger Pferdetöter runtergespült, sind die bestimmt ganz schön nahrhaft. Vorausgesetzt natürlich, Ihr schickt uns wieder welche. Klaaaar, ne?
Und nie war sie so wertvoll wie heute: unsere Adresse!

ASM-Redaktion
Feedback
Postfach 1870
37258 Eschwege



Pro und Contra Feedback

Muß Feedback sein? Nur um den geistigen Abfall mitteilungsbedürftiger Kids zu drucken, müssen Bäume sterben! Man überlege sich das einmal! Leute, die sich nur mit Hilfe von "äähhh", "öööh", "Jauuuu" usw. artikulieren können, dürften ohnehin Schwierigkeiten haben, Eure oftmals zweideutigen oder ironischen Antworten zu verstehen. Ihr könntet doch einmal im Monat so eine Art "Feedback Special" rausbringen? Form und Layout könnten einem Nachttopf entsprechen. Der Inhalt erklärt sich dann von selbst. Positiver Nebeneffekt – ich müßte die Feedbackseiten in der ASM nicht mehr mitfinanzieren. Werbung? Nun ja, die Gründe sind klar, aber...! Ich gehe mal davon aus, daß Ihr auf diese Seiten auch lieber etwas anderes drucken würdet. Aber bitte kein Feedback.
Mit den Beiträgen und Tests ist das so eine Sache. Screenshots spielen auch keine geringe Rolle bei der Entscheidung, ob ich ein Spiel kaufe oder nicht. In der ASM steht's so und sieht so aus, in der FAZ wieder anders. Da sich aber die Testergebnisse der ASM noch am häufigsten mit meiner Meinung decken (einmal habt Ihr mich richtig angeschmiert! 1886!), bleibt Ihr auch weiterhin für mich Favorit unter den "Magazinen für Computer- & Videospiele".

Ursus

(Anm. d. Red.: Äähhh, mal ehrlich: Was unsere Leser sind – öööh –, da bist Du völlig schief gewickelt. Jauuu! Erst letzten – äähhh – Dienstag hatte ich einen an der Muschel, der hat mir so richtig verständlich beigebogen, öööh, wie lange ein Fünf-Minuten-Ei kochen muß. Jauuu, der hatte wirklich mehr auf der Pfanne als drei Vokabeln!
Ironische Antworten? Da spielst Du wohl auf diesen Indianerstamm mit den merkwürdigen Frisuren an? Nein, einen Ironen haben wir nicht in der Redaktion; nur einen roten Kopf bekommen wir manchmal, wenn wir EURE zweideutigen Leserbriefe zu Gesicht bekommen.
Auf Werbung und Leserbriefe wollen wir wirklich NICHT verzichten. Überleg doch mal, wie viel wir mehr arbeiten müßten, um die zusätzlichen Seiten zu füllen. Am Ende kämen wir gar nicht mehr zum Spielen, und dann – meinte Marcus – könnte er ja gleich zurück zur christlichen Seefahrt.
sma)

Ich muß sagen, daß ich, was die neue Redaktionsbesatzung angeht, angenehm überrascht bin. In ASM 7/93 gibt es zwar einige Leser, die alten Zeiten nachtrauern, weil nun fast alle alten Redakteure weg sind, ich kann mich diesen Lesern nicht anschließen. Der frische Wind tut der Redaktion anscheinend wirklich gut.
Ich lese ASM seit der Nummer 11/88. Damals hatte ich gerade erst drei Wochen einen C 64 (das Brotkastenmodell, mehr konnte ich mir nicht leisten), ein Jahr später leistete ich mir einen Amiga 500, den ich, so weit es

ging, aufrüstete. Seit einem Jahr besitze ich nun einen 386er mit 40 MHz und bin damit sehr zufrieden. In all den Jahren gab es im Feedback immer wieder dieselben abgedroschenen Themen wie Amiga contra Atari ST, dann Amiga contra PC. Dann schrieb eines Tages ein Leser aus der Schweiz einen Brief zum Thema okkulte Software. Was sich daraus entwickelte, war nicht mehr lustig – ein Schreiberkrieg, in dem es nicht mehr um Software ging, sondern um okkulte Heavy-Metal-Musik (gehört in den Metal Hammer, nicht in die ASM); esoterisch angehauchte Spinner beschimpften die Kirche, Zeugen Jehovas und angebliche Satanisten gaben auch noch ihren Senf dazu. Ganz schlimm wurde es dann, als ein Typ, der sich Schorle der Gnom in Strapsen nannte, ans Feedback schrieb, denn nun bekam dieser im nächsten Feedback wieder Antwort, und dieser Schwachsinn zog sich über 5 Monate dahin. Vom eigentlichen Thema war überhaupt keine Rede mehr, und ich hatte manchmal das Gefühl, nicht ASM, sondern MAD zu lesen. Je dümmer ein Brief war, desto eher hatte man eine Chance, ins Feedback zu kommen. Vernünftige Briefe wurden einfach nicht veröffentlicht.

Ähnlich war es mit den Tips und Tricks im Secret Service, wenngleich es auch immer wieder sehr gute Komplettlösungen gab. Es kränkt einen schon ziemlich, wenn man, um anderen Lesern zu helfen, einen 100% funktionierenden Tip einsendet, statt dessen aber der falsche Tip eines anderen Lesers veröffentlicht wird. Es sah so aus, als ob in der Redaktion die Tips gar nicht geprüft wurden, und allzu oft waren sie auch aus Konkurrenzblättern abgeschrieben. Daß die Einsender dafür auch noch Geld kassieren, ist mehr als unfair.

Ihr werdet also verstehen, daß ich den alten ASM-Zeiten keine Träne nachweine. Das Feedback ist endlich wieder interessant und hat Niveau. Es muß ja nicht immer biererernst zugehen, aber schwachsinnig sollten die Briefe nicht sein, und die Themen sollten wirklich mit Computern und Software zu tun haben.

Hans Binder

(Anm. d. Red.: Vielen lieben Dank. Es glaubt mir sowieso keiner, ich stelle es aber trotzdem hier nochmal klar: Wir bevorzugen nicht etwa Lobhudel-Briefe gegenüber Nörgel-Schreiben. Jeder Brief, der etwas für alle Leser Interessantes behandelt, hat gleiche Abdruckchancen. Es vergrößert die Chancen NICHT, wenn man uns Honig ums Maul schmiert.
Nun zum Feedback zurück. Auch ich habe die von Dir beschriebenen Feedback-Monate seinerzeit als Leser mitverfolgt, und mir war oft etwas mulmig dabei. Ich bin froh, daß wir heute echt interessante, engagierte und originelle Briefe kriegen. Allerdings ist das Feedback im wesentlichen geblieben, was es auch damals schon war: ein Stück praktizierter Medien-Demokratie, oder, etwas weniger geschraubt ausgedrückt: ein Marktplatz für jeden zum Mitmachen, der von der Redaktion unauffällig gefegt und in Ordnung gehalten wird.
Der "Secret Service" ist ein sehr sensibles Ding, das Thomas und seine Helfer viel Schweiß und Kopfzerbrechen kostet. Tatsächlich werden alle Tips, soweit das überhaupt möglich ist, von Helfern überprüft. Dabei kommt es hin und wieder auch mal zu Irrtümern und Fehlern, die wir aber in Zukunft möglichst ganz ausschließen wollen. Wenn ein Tip woanders schon mal erschienen ist, gibt es in der Regel Ärger. Nicht immer merken wir so etwas vorher, denn wir kennen natürlich nicht alle Tip-Ecken sämtlicher Spieleblätter auswendig. Es passiert auch nur ganz selten – denn wenn so eine Sache rauskommt, kriegt der betreffende Einsender, der sich für besonders schlau gehalten hat, nicht bloß keine Kohle, sondern in der Regel gleich von mehreren Verlagen den Kopf abgeschraubt.
sz)

Ein aaaaltes Sprichwort sagt: "Man soll den ASM noch vor dem Ende loben". Feedback (mehr, mehr, schnell – denn wir brauchen es wie die Luft zum Fahrradfahren), Screenshots (allererste Sahne, weil ununterbrochen gut), 12-Punkte-Bewertungssystem (jaja, der Kampf der Systeme...), Euer Papier (schön griffig und rund im Geschmack – man merkt den feinen Unterschied), Cover (das fällt ja gar nicht mehr ab, wie habt Ihr das bloß hingekriegt?)... Ey, Kate, die "ollen Kamellen" müssen wieder rein...

Warum bringt Ihr nichts mehr über die "Scene"??? Uli sagte: "Fragt noch einer, dann kommt's wieder"!!! Also??? Wo isses!!! Warum testet Ihr nicht mehr PD, Shareware, Freeware für Anfänger oder PC???

Wir brauchen wieder EINEN Feedbackonkel (-tante, wenn's KATE macht ... ok, ok, der kam nicht)...

Kate, Du mußt Dein Geschreibsel ja nicht lesen, Du sollst es ja schreiben!!! Ich hoffe, Du nimmst Dir das zu Herzen, ich glaube, da denken viele ASM-Leser wie wir!!! BITTE, BITTE, BITTE!!!

Ach ja, wie wär' das: Ihr laßt das Poster weg (können andere besser) und macht das Feedback 4 (VIER) Seiten dicker (könnt Ihr besser, viel besser). Wenn Ihr auf ein (größeres) Poster besteht – macht das Feedback trotzdem größer... Wir sitzen hier und fragen uns, warum Klaus seinen Schnäuzer abrasiert hat?!? (Hey, Klaus, willst Du darüber reden???) Wir fordern eine Erklärung von Dir!!!

The P.S. – ACE (Axel), The S. – DOC (Ronny), Thema "BOSS" – FACE (Rigo), "The crazy UTF"TM" – Members"

(Anm. d. Red: Daß ich 'ne "Radmutter" bin, lasse ich mir ja noch gefallen. Aber Tante? Mitnichten und sogar mitneffen!! Und das Thema mit den Feedback-Schreibern hatten wir ja schon, wobei ich sagen muß, daß mir die Sprüche von Peter,

Stefan und den anderen sehr gut gefallen.
Was meinen Schnäuzer angeht, so habe ich auf einen "guten Freund" gehört, der meinte, ich sähe damit jünger aus. Hat allerdings einen Nachteil: Ich war es gewohnt, immer daran rumzuzwirbeln. Und jetzt knete ich meine Oberlippe durch, die inzwischen entsprechend deformiert ist.
– So, und nun übergebe ich an den Editorial-Menschen (der mit den Hosenträgern, Ihr wißt schon!).
kate

Peters Anmerkung: Die früheren "Scene"-Meldungen vermissen wohl nur wenige ASM-Leser. Die Pressesprecher und PR-Manager, um die es dort ja in der Regel ging, sind Ansprechpartner für Presse (und eventuell Werbung), haben aber mit der Entwicklung der Spiele oder auch mit den Kunden selber fast gar nichts zu tun. Sie sind keine Ansprechpartner für Spieler. Eine Rubrik über die Personalities unserer Presse-Partner zu machen, erscheint mir etwa so sinnvoll, als wollte ich Euch über jeden neuen Pulli meiner Frau aktuell berichten, obwohl Ihr weder meine Frau jemals kennenlernen noch einen ihrer Pullis tragen könntet... "Größeres Poster": Vielleicht demnächst. "PD": Kommt bald noch stärker. "Alte Leserbriefe aufwärmen": Ich bin da nicht so begeistert wie Klaus. Wieviele Leser verstehen noch die alten Insider-Jokes und Anspielungen? Auch die früheren Themen haben sich großenteils totgelaufen. Im Moment gibt's genug neue Briefe, aber einfach zuwenig Platz im Heft. Jedoch: kommt Zeit, kommt Geld, kommt vielleicht mehr Platz, kommt vielleicht noch mehr Feedback...
sz)

Das übliche Anfangslob erspare ich mir...
Also, ich habe gerade die ersten 25 Seiten ASM hinter mir gelassen, als ich auf Seite 26 der ASM 7/93 den Leserbrief von "The Man Without Arms And A Big Electrical Penguin On His Left Shoulder" zu lesen beginne. Dieser empörte mich dermaßen, daß ich mich sofort entschloß, auf diesen zu antworten, da ich mich, als stolzer Besitzer eines Abos, irgendwie auch persönlich angegriffen fühlte. So wie Du die ASM runtergemacht hast, mußt Du ja jeden Leser und Liebhaber dieses Kultmags für bekloppt halten! Ich wette, Du konntest das Inhaltsverzeichnis nicht "entschlüsseln", weil Du es beim Umblättern mit dem Mund, da Du ja keine Arme hast, total vollgesabbert hast. Du könntest Dich als "Erstlingsleser" ruhig etwas flexibler bzw. kompromißbereiter zeigen. Das Inhaltsverzeichnis ist halt mal nach Genres und nicht nach Systemen gegliedert. Wäre es anders, würden die Jump'n'Run-, oder die Simulations- oder die Sonstnochwas-Freaks motzen, daß sie im Inhaltsverzeichnis ihre Genres nicht finden können. Da es in der ASM halt so geordnet ist und nicht nach der Methode aus Deinem Sch...-Mag, mußt Du Dich damit abfinden, Pasta!
Kaum hast Du Dich über das Inhaltsverzeichnis ausgemeckert, fällst Du über die armen Bewertungskästen her. Die haben Dir doch gar nichts getan. Es ist doch Wurst, ob Du 25% oder 3 Punkte von 12 schreibst (liest), wo wir wieder bei der Flexibilität wären. Zu Deinem Bemängeln der Cheats muß ich Dir allerdings etwas Schützenhilfe leisten. Zum Beispiel liefen beide Cheats zu "Shadow Of The Beast III" nicht (ich hab' das Original), aber das ist noch lange kein Grund, ausfallend zu werden.
So, nun aber zu Deinem größten Fehler! Du hast es gewagt, das Feedback niederzumachen! Auch wenn's darum geht, ob man seinen Hamster mit Schauma oder Cliff waschen sollte, ins Feedback kommt "alles". Ich hoffe, daß dieser Brief gedruckt wird (das Bestechungsgeld kann ich mir als Abo-Besitzer ja wohl sparen) und daß Du Dir die nächsten ASMs gekauft hast, damit Du dies gelesen hast. Außerdem weiß ich, wo Dein Pinguin wohnt!!! (Hä, Hä, Hä!)
MHA

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deine unterstützenden Worte, die wir in dieser unbarmherzigen Härte natürlich nie in den Mund... – äh, in die Feder hätten nehmen dürfen... – möchten, ich meine sollen... - können müssen haben... – na, egal. Die Rechnung über den für den Abdruck erforderlichen Bestech... – ääh, Kostenbeitrag geht Dir in diesen Tagen gesondert zu. Mit Deinen Ausführungen zur Bewertung mit Punkten hast Du es übrigens genau getroffen: Wir haben uns ebenfalls ausführlich Gedanken gemacht und fanden es einfach zu blutrünstig, statt mit 8 Punkten mit einem Prozentwert wie 66,66-Periode zu urteilen. Zu den genannten Cheats: Jaaaaa - in 5'93 muß es DADDY und nicht DADDZ heißen, Agent 0815 hatte leider gerade seine englische Tastaturbelegung aktiviert. Ansonsten läuft der Cheat aber. Der andere stand in Ausgabe 1'93, und das war sozusagen vor unserer Zeit.
sma)

Kompatibel?

Eure Zeitung ist einfach SUPER. Doch wieso schreibt Ihr in Ausgabe 6/93, daß die AdLib 1000 Gold SoundBlaster-kompatibel ist? Wie zum Teufel habt Ihr das geschafft? Wenn es durch einen Treiber war, dann gebt mir bitte die Adresse, wo man diesen beziehen kann. Aber schreibt bitte nicht, der Treiber sei bei jedem guten Fachgeschäft zu erhalten.
Gunter

(Anm. d. Red.: Äähm, tja (stotter-schluck), Du hast ja soooo recht. Oder eigentlich auch nicht. Oder wie oder was?! Gut, das Ganze von vorn:
Der Hersteller der AdLib Gold behauptet natürlich NICHT, daß die Karte SoundBlaster-kompatibel sei – einfach, weil er den SoundBlaster nicht öffentlich als Standard anerkennen möchte. Immerhin war ja die







Feedback

*Ur-AdLib der erste Standard unter den PC-Karten...
Kennst Du die berühmten "Komma-Aber-Sätze"? Hier kommt einer: Sie ist eigentlich nicht kompatibel "komma-aber" sie tut so. Sie besitzt neben den 20 unabhängigen Stereo-Kanälen für synthetisierten Sound noch zwei Extra-Kanäle für digitales Aufnehmen und Abspielen (Sample-Recording and -Playing). Die von uns getesteten Spiele (Space Quest, King's Quest, u.a., siehe Testbericht) liefen mit SoundBlaster-Einstellung auf der AdLib Gold 1000 einwandfrei. Ein Sample-Editor brachte die gleichen (guten) Ergebnisse wie unter einer SoundBlaster Pro.
So, da stehen wir nun und haben gesagt "kompatibel". Also: theoretisch nein, praktisch ja. Wenn Du sie einbaust, verhält sie sich in aller Regel (bis auf unwichtige Ausnahmen) wie die anderen getesteten Karten. Inkompatibilitäten können schlimmstenfalls einmal bei heiklen Programmen im Bereich der Sampling-Ausgabe auftreten. Der FM-Sound dagegen orientiert sich ja (genau wie beim SoundBlaster) am Ur-AdLib-Standard und ist so immer kompatibel.
Einen besonderen Geheim-Treiber gibt's nicht, die beiliegenden Installationsdisketten bieten aber auch alles, was man benötigt.
Für die AdLib Gold 1000 gibt es übrigens sehr viel Zubehör, darunter sogar einen Anrufbeantworter, bisher allerdings nur in Amiland. Im Zuge der Telekom-Liberalisierung wird dergleichen aber vielleicht auch bald in Deutschland erhältlich sein.
jb)*

Neues aus der Schweiz

Allen weiblichen Mitarbeiterinnen einen dicken Knutsch, und den männlichen Mitarbeitern möchte ich auf die Schulter klopfen. Was Ihr in den letzten Ausgaben geleistet habt, ist hervorragend. Die Reportagen über "Gotcha!" und "Battletech" haben es mir besonders angetan. Endlich habt Ihr eine Spielbrettecke gemacht. Könntet Ihr nicht auch bei Spielbrettern eine Wertung machen? Eine Frage: Wo bekomme ich "Battletech" in der Schweiz? Gibt es in der Schweiz einen Battletech-Club? Ich möchte mir unbedingt T-Bird Drive zulegen. Bekomme ich das liebe Maschinchen auch in der Schweiz? So, die letzte Frage (Höre ich da jemanden "Endlich" rufen?): Ich möchte gerne die CD von Chris Hülsbeck kaufen. Also versuchte ich, die Karte auszufüllen. Da ich aus der Schweiz komme, komme ich aus dem Ausland (klar!). Deshalb soll ich die USt-Identifikationsnummer angeben. Was soll denn das wieder sein? So, das war's. Macht weiter so!

Wilhelm Tell

*(Anm. d. Red.: Meine männlichen Kollegen schmollen, denn sie finden das sehr ungerecht und hätten auch gar zu gern einen schweizerischen Knutsch (was immer das auch sein mag) anstelle eines schmerzhaften Fausthiebs auf die Schulter. Hingegen haben die von Dir angemachten Kolleginnen nur mit einem gemurmelten "Kurt Felix, nein danke!" das Weite gesucht. Ob sie es gefunden haben, wissen wir nicht. Abgesehen davon: Danke für Dein Lob, sowas tut gut und macht Mut.
Tja – aber was sollte denn Deiner Meinung nach in einer Bewertungsbox für Brettspiele drinstehen? Würfelpräzision? Gleitqualität der Spielfiguren oder bei magnetischen Reisespielen ein Erdbebenfaktor? Sag's uns! Wenn Du uns ein faires Bewertungsschema vorschlägst, lassen wir gern mit uns reden.
Battle-Mechs sind ziemlich groß, und die Schweiz ist ganz schön hügelig. Wenn man die riesigen Kampf-Kolosse einsetzen will, sollte man vielleicht flache Küstenregionen vorziehen...
Nee, im Ernst: Frag doch einfach mal bei Fantasy Productions in Deutschland, Postfach 260165, 40094 Düsseldorf, nach und bezieh Dein Spielzubehör zur Not direkt in Deutschland. Ich glaube nämlich nicht, daß die US-Firma FASA (Hersteller der Battletech-Spiele) schon einen Vertragsdistributor in der Schweiz hat.
Ob man den T-Bird auch bei Euch bekommt, kann Dir am ehesten die Herstellerfirma ASI in 99610 Sömmerda, Deutschland, verraten.
Eine Umsatzsteuer-ID-Nummer erhält jede Firma automatisch vom zuständigen Finanzamt, wenn sie Ware aus den der EG angehörigen Staaten kaufen möchte. Du bist jedoch keine Firma, sondern ein Schweizer, und die sind genau wie die Österreicher laut EG-Definition überhaupt keine Europäer. Und genau aus diesem kühlen Grunde ist es Euch Alpenländlern auch nicht gestattet, auf unseren feinen Bestellkarten eine Ust.ID.NR. anzugeben. Die Rache der Schweizer besteht darin, uns Europäern nur Käse mit Löchern zu verkaufen.
tom)*

Zuerst einmal toll, daß Ihr auch CH-Briefe abdruckt. Gratulation, das hat Seltenheitswert. Da ich seit meiner Geburt vor 30 Jahren in der Schweiz wohne, kaufe und lese ich Euer Magazin hier, und dies seit der Ausgabe 3/89.
Zu Eurem Magazin:
GUT: Ihr seid über Jahre hinweg besser geworden, obwohl es auch Ausgaben gab mit jeder Menge Schrott drin. Die Hint-Hunt-Abteilung mit all ihren Komplettlösungen ist gut. Macht da so weiter.
Schlecht: Ich sehe den Zusammenhang zwischen all den vielen AMIGA-Cheats und PC-Game-Tests nicht, da viele PC-User in Eurem Magazin nach Cheats suchen. Da muß doch was faul sein. Und laßt doch die Previews weg, dann kommen die Leute nicht so in einen "Das-Muß-Ich-Haben-Drang", denn das streßt einen im Verkauf am meisten, da auch viele junge CH-Gamer sich Euer Magazin kaufen. Und zuletzt die Punktewertung. 1-12 ist doch wirklich überholt. Überlegt Euch doch mal was anderes. Ich und viele Leser würden das begrüßen.
In der Ausgabe 7/93 fragt ein Mark aus Mid-CH nach Anbietern von Shareware in der Schweiz.
Die Antwort auf die Frage... ist ganz einfach. In fast jedem Kaufhaus mit einer Computerabteilung bei uns hier... kann man die ganze Sammlung von Apogee-Games als Vollrelease kaufen und viele andere tolle Shareware bis ca. 60.—. Wem das zu teuer ist, der kann sich ein Modem anschaffen und aus den ca. 300 Schweizer Shareware-BBS die neuesten Releases von den Shareware-Programmen runterladen und sich so die Games beschaffen.
Aber auch Shareware-Anbieter auf dem Postweg gibt es.
zum Beispiel:
Tanatek AG,
Rainweidstraße 9,
CH-6330 Cham,
oder:
Thali AG,
Industriestraße 5,
CH-6285 Hitzkirch,
oder:
Ineichen Computer Service,
CH-6353 Weggis.

Simon Gerber

*(Anm. der Red.: Wir haben eine Punktewertung 0-12, nur zur Info. Warum sollte die überholt sein? Wir waren und sind die einzigen, die sie in dieser Form haben, und so wird es auch bleiben. Wo z.B. ist der Unterschied zwischen 65 und 66 Prozent? Bei 6 oder 7 wird das doch schon deutlicher, oder? Und Previews: Möchtest Du wirklich nicht wissen, was demnächst auf Dich zukommt?
Last but not least die Cheat-Sache: Das liegt an den Einsendungen,. die wir erhalten. PC-User an die Front, schickt Eure Tips an unseren Agenten 0815. Ansonsten: Danke für die Adressen.
kate)*

GameBoy in Farbe

Ich wußte es immer – jetzt habe ich die Bestätigung – es gibt das

Feedback

Farbmodul für den GameBoy! Bitte sagt mir, wo ich es bekommen kann, um "All-Star Challenge 2" (Test ASM 7/93, Seite 197) in seiner vollen Farbenpracht wie bei dem Screenshot auf Seite 107 (wirklich unglaublich) spielen zu können.

James Sinclair van Guldenburg

(Anm. d. Red.: Um ehrlich zu sein, es handelte sich um einen Prototypen des Farb-GameBoy-Moduls, das sich allerdings sehr gut durchsetzen dürfte. Derzeit werkelt eine ostfriesische Programmiergruppe mit dem imposanten Namen "Color me bad" an dem Teil herum. Deren Geschäftsführer Geerd Geerdes und sein Stelli Johann Janßen ließen verlauten, daß das erste Spiel in voller Farbenpracht "Bay-Watch" sein wird. Titelheld David Hazletown muß sich dabei als Bademeister in kürzester Zeit um in Not geratene katholische Schulmädchen kümmern. Das von Dir erwähnte Spiel ist bereits in allen HO-Märkten erhältlich. Einziger Nachteil: Man bekommt es nicht für gewohnte D-Märker, sondern muß siebenhundertddreißig friesische Miesmuscheltaler dafür anlegen.

kate)

Zeichentrickträume

Mit großem Interesse habe ich den Artikel über Zeichentrickfilme gelesen. Dazu habe ich eine Frage: Gibt es noch weitere Adressen – außer "Midnight Entertainment" –, bei denen man solche Filme beziehen kann, und gibt es vielleicht einschlägige Literatur, z.B. Lexika u.ä., mit der man sein Wissen in diesem Gebiet vertiefen kann? (Genauer gesagt: Bücher, die einem Antworten geben auf die Fragen: Welche Filme gibt es? Inhalt? Erscheinungsjahr? Wo erschienen/erhältlich? usw.); wenn ja, welche?

Dirk Pähler

(Anm. d. Red.: Eine direkte Bezugsquelle für Mangas in Deutschland ist uns nicht bekannt. Wahrscheinlich würde man Informationen noch am ehesten in den Heftchen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften finden; die interessieren sich nämlich auch mächtig für das Thema (Scherz! Scherz!). Versuch es doch alternativ mal in England beim Manga Club, Island World Communications, 40 St. Peters Road, London W6 9BD, UK. Uns ist gerüchteweise bekannt geworden, daß eine englische Firma versucht, entsprechende japanische Animées einzudeutschen. Wenn die ersten Filme dieser Art auf den deutschen Markt kommen, berichten wir darüber.

tom)

Aprilscherz?

In der Ausgabe 11/92 habt Ihr das Spiel European Champions reviewt. Seit Monaten suche ich dieses Spiel. In diversen Computermagazinen wurde es nie getestet. Auch bei diversen Versandhändlern blieb die Suche erfolglos. War dieses Spiel ein verspäteter (verfrühter) Aprilscherz? Falls nein, wo kann ich dieses Spiel herbekommen?

Der Mann, der immer kann

(Anm. d. Red.: War kein Novemberscherz. Wo Du das Fußballgame in Deutschland bekommst, wissen wir leider nicht. Wir hatten das Muster direkt vom Hersteller bekommen, und vielleicht hat ihn unsere etwas säuerliche Wertung ("7") ja von einem Vertrieb in Deutschland abgeschreckt. Marcus teilte mir soeben aus dem Urlaub mit, daß das Game ohnehin völlig überholt sei. Falls Du etwas in dieser Richtung suchst, schau Dich z.B. mal nach "Goal" von Virgin Games um.

kate)

Friedliche Ruhe, Atari?

Hilfe, liebe ASM-Redaktion, der Atari ST ist tot! Zumindest wenn man das immer dünner werdende Angebot an Spiele-Software

betrachtet. Schade. Was hat der ST den Softwareanbietern getan, das dieses grausame Schicksal rechtfertigen würde? Was ist mit den vielen tausend STs geschehen, für die noch vor ein, zwei Jahren eigene Spielemagazine verlegt wurden? Bin ich als langjähriger ST-User nun dem "Spiele-Hungertod" geweiht?
Vor diesem Hintergrund schmerzt mein eigentliches Anliegen um so mehr: die dritte Diskette meiner "Personal Nichtmare"-Ausgabe von HorrorSoft (Ihr hattet mal einen wunderschönen Bericht über dieses Adventure) ist offensichtlich defekt. Was tun? Woher bekomme ich Ersatz? Ich wäre Euch für eine Hilfestellung sehr verbunden.

Heinz Adolf Tack

(Tja – man muß fast sagen "Schlechtes Marketing kriegt mit der Zeit auch den besten Rechner kaputt". Wie es weiland der guten 8-Bit-Serie ging, so erlebt es jetzt der ST/STE/TT: Das laute Schnarchen aus den Chefbüros von Atari bietet einen reizvollen Kontrast zum Grabgesang, den die treuen User dieser genial konzipierten Computer heute anstimmen.
Die Softwarefirmen können nichts dazu: Sie produzieren für den Marktbedarf. Wenn ein Hersteller ihnen plausibel macht, daß sie in Windeseile große Stückzahlen für ein bestimmtes System absetzen können, weil er selbst dieses System durch entsprechende Aktionen und Weiterentwicklung pusht, werden sie auch aktiv. Passiert nichts in dieser Richtung – na ja. Wie lange hat es gedauert, bis der Falcon beim Händler zu kriegen war? Und zu welchem Preis? Noch auf der CeBIT sagte man uns bei Atari: Der Falcon ist ein hochpreisiges Gerät für Profis, keine Spielemaschine. Daher sicher auch das – ähem! – hochprofessionelle Gehäuse. Kein Support für Spieleentwickler, keine breitenwirksamen Verkaufsaktionen: Tja, und so schnell wird aus einem Falken ein Geier, auch wenn's mir als altem Atari-Freak ungeheuer weh tut.
Was "Personal Nightmare" von Horrorsoft angeht, so könnte eine Nachfrage bei Accolade in England möglicherweise weiterhelfen. Adresse:
Bowling House, Point Pleasant
Wandsworth,
London SW18 1PE, UK
Die neueren Horrorsoft-Entwicklungen ("Elvira", "Waxworks") wurden nämlich von Accolade vertrieben. Wir haben leider auch kein Exemplar mehr vorrätig.
sz)

Also,... ich bin stolzer Besitzer eines Atari Falcon 030! Wie jeder in diesem Lande weiß, ist es der beste Computer der Welt. Deshalb würde ich gern von Euch wissen, was Ihr von diesem Meisterwerk haltet. Haben die ...PCs (die Dinger heißen doch so?) da überhaupt noch eine Chance?...
Der größte Joke ist ja, daß die ganzen PC-Fritzen bald durchdrehen mit ihren Windosen. Mann, das gibt's bei Atari schon seit Jahren auf kleinen Mikrochips, aber doch nicht auf Hunderten von Disketten. Wer entsorgt denn jetzt die ganzen PCs, wenn der Falcon ins Rollen gelangt?...
Ein weiteres Anliegen wäre: Warum in aller Welt bringt Ihr nichts mehr fürs Lynx? Kommt nicht mit der Leier, es gebe keine Software. Denn mittlerweile gibt's Dracula, Dinolympics, Power Factor...

Stefan Sipl,
genannt MC Gruezie

(Anm. d. Red.: Zum Thema Falcon: Hätte was Nettes werden können. Dürfte bloß leider schon ein bißchen zu spät sein. Aber vielleicht gelingt Atari ja mit dem geplanten "Jaguar"-Spielesystem noch mal der Wiedereinstieg in diesen Markt. Immerhin – ein 64-Bit-System könnte einiges bringen, sofern der Preis stimmt und man sich rechtzeitig um massig Software bemüht.
Was den Lynx angeht: Ihr beliebt zu scherzen, Lord Sipl? Bei



Thomas Morgen

Erste historische Erwähnung des Namens Thomas Morgen am 28.2.1961 in den Annalen der Stadt Kassel. Die ersten 3 Jahre schlafend, die darauffolgenden 18 mit Aufwachen verbracht. Mit 21 dann entdeckt, das es außer Frauen und Mopeds auch noch Computer gibt und prompt so ein Teil angeschafft. Zwei Jahre später rausgefunden, wie man damit umgeht und gleich bei einer Computerzeitung angefangen. (Kann sich wer noch an die "Homecomputer" oder "CPU" erinnern). Zwischenzeitlich mehrere Versuche gestartet, vorzeitig in Rente zu gehen, die jedoch alle aufgrund von Kohleknappheit gescheitert sind und den Mann mit dem frühen Namen wieder an den Schreibtisch zurückgeworfen haben.

1 **Was machst Du, wenn du mal frei hast?** Musik machen oder am See mit Kumpels abhängen.
Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg? Arbeiten, Sport, schwerer körperliche Betätigung (außer es handelt sich nicht um meinen Körper).

2 **Was spielst du am liebsten?** 'Ne weiße Fender, B(r)ettspiele.
Was spielst du nicht so gerne? Querflöte im Kirchenchor.

3 **Was liest Du am liebsten?** R.A. Wilson, R. Rucker, Terry Pratchett, Lobo-Comix, alles was gedruckt ist und halbwegs einen Sinn ergibt. (Übersetzte japanische Bedienungsanleitungen, die keinen Sinn ergeben, finde ich aber auch toll).
Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste? Das Postleitzahlenverzeichnis.

4 **Welche Musik hörst Du am liebsten?** Danzig, Urban Dance Squad, Crossover und Rock im allgemeinen.
Was hörst Du nicht? Countrymusik (egal aus welchem Country), meinen Wecker (meistens).

5 **Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Filme von Ridley Scott, Walter Hill, John Landis, Jim Jarmusch oder Streifen mit guten FX.
Was treibt Dich zum Kinoboykott? Der deutsche Problemfilm.

6 **Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Mich.
Und was ist ihre größte Schande? Daß obiges außer mir kaum jemand weiß.

7 **Was – ganz allgemein – magst Du?** Stundenlang grinsend auf einen beliebigen Punkt (Monitor, Secret Service-Posteingang) starren.
Was magst Du nicht? Wenn mich wer fragt, wieso ich schon seit Stunden grinsend auf einen Punkt starre.

der Menge an guter Konsolenware, die wir hier jeden Monat bekommen, werden wir nicht hinter einigen Antiquitäten herlaufen, die man uns (trotz nachhaltigster Bitten unsererseits und hehrer Versprechungen von der anderen Seite) nicht schicken will oder kann. Auf der CeBIT habe ich die magere Spielepalette gesehen, und seitdem ist absolute Ebbe gewesen. Sehen wir den Dingen ins Auge: Atari hat offenbar kein Interesse am Lynx, und entwickelt wird weltweit zur Zeit so gut wie null komma nix dafür. Kein Händler mag das System betreuen, und Schuld sind sicher weder der Lynx (der ist technisch prima) noch wir, noch die bösen PCler, hm?
Kennst Du den schon? Stell Dir vor, einer baut ein Spielesystem – und keiner kriegt's mit. Rasend komisch, nicht?

sz)

Poster

Ich habe mir ab der Ausgabe 7/93 ein ABO der ASM geleistet. (Man gönnt sich ja sonst nichts. Und man spart noch 10,80 DM dabei.) Am 12.6. kam die erste ASM im ABO. Ich bekam sogar noch meinen Umschlag mit der Pinball-Dreams-Demo aus 5/93. Übrigens finde ich es gut, daß es im hinteren Teil der ASM irgendwelche Spiele-Demos gratis gibt (kleines Lob). Als ich nach einiger Zeit die Verpackung um das Poster abgemacht hatte (vielleicht sind ca. 150 Seiten Papier um das Poster etwas viel), stellte ich fest, daß dort keines war. Erst dachte ich, daß vielleicht die Ideen für ein Poster ausgegangen sind, aber im Inhaltsverzeichnis stand etwas von einem Outlander- und Arabian-Nights-Poster. Es wäre nett, wenn Ihr mir ein Poster nachschicken würdet, denn mein Zimmer wurde renoviert, und meine Wände gähnen vor Leere. Wie wäre es, wenn Ihr Eure Poster etwas größer machtet? Eure Poster passen in die der Hick Hack 4x rein. Ich hoffe, daß ich irgend etwas von dem Poster der 7/93 zu sehen bekomme. Ein Dank im voraus.

M.S.

(Anm. d. Red.: Äh, wie? Vielleicht solltest Du mal Deinen Postboten foltern – vielleicht hat der sich das Ding selbst an die Schlafzimmerwand geklebt. Auf Seite 73/76 (Außenseite) hatten wir die maschinenbewaffnete Hot-Pants-Lady nebst Komplizen, Autoreifen und Polizeistiefeln aus OUTLANDER (von Mindscape), und auf der Innenseite (Seite 74/75) träumten die zwei gezeichneten Helden aus "Arabian Nights" (Krisalis/Bomico) von Kämpfen mit fliegenden Milchkühen. Okay, wir schicken Dir nochmal ein Exemplar nach, weil Du's bist. Aber der Sache mit dem geheimnisvollen Posterfresser würd' ich an Deiner Stelle mal nachgehen. Wer weiß, was der sonst noch so alles frißt?

sz)

Diverses

1. Die Konvertierungen habt Ihr jetzt ja endlich wieder zu einer Rubrik zusammengefaßt. Die Bewertung in dieser Rubrik (nur Gesamtnote) reicht vollkommen aus (lobenswert).
2. Wann macht Ihr endlich ein Poster von der ganzen Truppe, mit Namen und Abkürzungen?
3. Bitte schreibt doch über der Bewertung, auf welchem Rechner Ihr das Game getestet habt! Beispiel: Wenn Wing Commander auf dem PC 386SX25 die Endnote 10 gekriegt hat, kann derjenige, der einen 486 DX33 besitzt, sich noch auf was Besseres gefaßt machen. Und umgekehrt.
Wir wünschen der Truppe noch recht viel Erfolg und ganz speziell Klaus T. noch viele QSOs.

Ingo Sonnenburg,
Mark Koehler

(Anm. d. Red.: 1) Danke, danke, schön, daß wir mal einer Meinung sind.
2) Die Kürzel stehen im Impressum hinter den Namen. Und ein Poster von uns allen? Wollt Ihr Euch das wirklich antun? Schreibt uns zahlreich, dann überlegen wir uns das.
3) In aller Regel testen wir auf mehreren Rechnern. Falls uns dabei wesentliche Unterschiede auffallen, erwähnen wir sie im Text. Im Produktkasten am Textanfang stehen die Mindestanforderungen mit drin, wenn sie etwas Besonderes darstellen. Basis ist das, was für die meisten User derzeit das vernünftige Minimum darstellt: Ein PC-Spiel sollte für uns auf einem soliden 386 DX mit 25 MHz und 4 MByte Speicher akzeptabel laufen. Ein Amiga-Game sollte mit einem gängigen 500 plus mit 1 MByte klarkommen. Neinneinnein, wir wollen NICHT Äpfel mit Birnen vergleichen. Wir legen den Tests nur den jeweils meistverbreiteten Hardwarelevel zugrunde, wobei das "plus" bei unserem Test-Amiga uns noch zu ein paar Erkenntnissen über die Kompatibilität des jeweiligen Spiels verhelfen soll.
Euch die besten 73/55! Falls Ihr mal hier in der Gegend seid, fragt mal auf der 14 oder 29 FM nach dem "Sunnyboy".

kate

Oh Hmpffffl&&&#!%! Immer diese CB-Funker mit ihrem Kauderwelsch!*

sz)

Zu viele Previews

Kurz was zu mir: Ich bin 24 Jahre alt und besitze PC und AMIGA seit einigen Jahren. Ihr könnt Kritik vertragen? Na, dann schnallt Euch mal an Eure Sessel:
Ich sehe in letzter Zeit fast nur noch Previews. Ich bin sicher, die User wollen richtige Tests sehen und nicht nur halbe Sachen. Wartet doch einfach, bis Ihr die Vollversion habt. Aber bitte nicht so lange wie bei Flashback (Nr. 7/93). Keine Ausrede, bitte.
Was mir und auch anderen nicht behagt, ist das Cover der

Feedback

ASM. Es hat nahezu immer etwas mit Krieg, Gewalt, Waffen und 'Bösem' zu tun. Ich bitte um Eure Stellungnahme! Ebenso die Bilder des Posters. Die sind meistens so gräßlich, daß ich, jedesmal wenn ich die Zeitung aufschlage, mehrfach erbrechen muß, und es sofort in meinen Altpapierkarton fliegt. Leider. Von meinen Freunden will sie auch keiner haben. Vielleicht liegt es daran, daß sie alle erwachsene Menschen sind.

E. Gal

(Anm. d. Red.: 24? Respekt, Respekt! Das ist die Hälfte von 48 und das Doppelte von 12. Schick doch das nächste Mal noch ein Foto, dann können wir eine BEKANNTSCHAFTEN-Rubrik ins Feedback einrücken. Wie kommst Du übrigens darauf, daß wir hier Sessel hätten? Wenn ich ehrlich bin, haben einige noch nicht einmal einen Stuhl. Festgeschnallt sind wir allerdings schon. Unser Verleger hat nämlich neulich weiße Jacken ohne Ärmel als Dienstkleidung für die ASM-Redaktion verteilen lassen.
Ach ja, die Sache mit den Previews und der Aktualität: Es soll schon Zeitschriften gegeben haben, die aus halbfertigen Vorabversionen die schönsten Komplettreviews bastelten! So kann man natürlich leicht "aktuell" sein. Beispiel: das Sierra-Rollenspiel "Betrayal At Krondor". In Ausgabe 7'93 gab's bei uns das zu lesen, was man der halbgaren Beta-Version entlocken konnte, mit allen Fragezeichen – und das war die Preview eines guten Spiels. In der kurz vorher erschienenen Ö&%@ $§?& (die auch keine "fertigere" Programmversion als unsere haben konnte) gab es – oh Wunder – eine Review, und zwar einen total unqualifizierten Verriß. Was soll's also? Wir kriegen unsere Test-Software im Normalfall vom regulären deutschen Vertreiber, der die Ware auch an die Händler liefert. Das scheint uns die fairste Lösung zu sein. Und all diejenigen, die gierig danach geifern, was es denn in den nächsten Monaten geben wird, sind doch mit unseren Previews samt Insider-Infos "aus erster Quelle" gut bedient.
Fürs Beispiel "Betrayal At Krondor" heißt das: Jetzt, wo wir die originalverpackte deutsche Verkaufs-Version in der Hand haben, können wir uns Zeit fürs gründliche Durchspielen nehmen. In die endgültige Review kommt dann nur das hinein, was die Preview noch offengelassen hat – und natürlich der Wertungskasten. Das können wir dann getrost drucken, wenn Zeit und Platz ist.
Was unsere Titel betrifft, kann es so schlimm doch nicht sein: Anderenfalls hättest Du ja bestimmt Hausverbot im Zeitschriftenladen, wenn Du dort immer auf die Theke reiherst. Andererseits: Ein vollgegöbeltes Poster gehört natürlich nicht ins Altpapier, sondern in die Restmülltonne. Wohl noch nichts vom dualen System gehört, was? Wir hätten nicht übel Lust, Dich bei Umweltminister Klaus Töpfer zu verpetzen.
sma)

Die Geheimnisse des Secret Service

Wie wählt Ihr eigentlich die Beiträge für den Secret Service aus? Rührt Ihr die Lostrommel, oder bekommt Ihr so wenig Tips, daß Ihr alles bringen müßt, was Ihr habt, um die Seiten voll zu kriegen? Zwei Beispiele: In der Ausgabe 7/93 lese ich einen Tip für "INCA", in dem über die Tastenkombination <Strg-Alt-Shift> berichtet wird. Eigentlich ein guter Tip, wenngleich ich ihn schon kannte. Und damit schien ich nicht der einzige zu sein. Eine Seite weiter lese ich nämlich noch einen Tip, der ausschließlich auf diesen Cheat hinweist. Wieso das? Aber das Allerschärfste war der X-Wing-Reisebericht auf Seite 68. Wahnsinn!!! Da belegt Ihr im Prinzip vier(!) Seiten mit einer Nacherzählung der Briefings vor jeder Mission. Ich denke, der allgemeine Teil hätte voll und ganz gereicht, obwohl da jeder mit etwas Hirn auch von selbst drauf kommt. Die restlichen Seiten hätten mit anderen Tips versehen werden können. Hoffentlich habt Ihr für diese 38 Kurzgeschichten nicht zuviel geblecht.

Nun muß ich Euch aber auch noch einmal verteidigen. Bei dem Brief von diesem Typ mit dem elektrischen Pinguin auf der linken Schulter ging mir die Hutschnur ganz schön hoch. Der beschwert sich doch tatsächlich, daß Euer Magazin nicht nach Rechnern ordnet. Ich bin PC-User, und mich interessieren auch die Spiele für Amiga und ST etc. Nur die Konsolenspiele sollten zurück ins Ghetto. Bleib' doch auf Deiner Amiga-Nr.1 sitzen... Außerdem ist die Punktebewertung gar nicht mal so dämlich. Eine Prozent-Bewertung setzt nämlich irgendwo ein Spiel voraus, welches das absolute Optimum, also 100% darstellt. Ergo: Jedesmal, wenn ein Spiel auf den Markt kommt, welches besser ist, kannst Du alle alten Bewertungen vergessen, da sie nicht mehr dem Stand der Dinge entsprechen. Got it? Außerdem kannst Du Dir Deine Bemerkungen zum Feedback ans Knie nageln.

Noch was zum Thema BPS-Report. Ich denke, Ihr solltet betreffende Spiele erst mal neutral behandeln und dann auf die moralische Seite separat hinweisen. Wer sich anfangs für ein solches Spiel entscheidet, sich dann aber an Eurer Bemerkung stößt, wird sicher die Finger von dem Produkt lassen. Den Rest werdet Ihr sowieso nicht abschrecken können. So, jetzt hab ich Sendepause, und Ihr seid dran. Viel Spaß!

LUKE SKYWALKER

(Anm. d. Red.: Okay, okay, Du hast ja recht, Seitenschinder Thomas hat wieder drei Zeilen zuviel abgedruckt und wertvollen Platz im Secret Service verschwendet. Asche auf mein Haupt. Einigen wir uns darauf, daß der erste Cheat für die CD und der zweite für die Disketten-Version ist? Über die Missionsbeschreibung kann man geteilter Meinung sein. Tatsächlich gibt es Leute, die solche Spiele auch tatsächlich durchspielen wollen und sich über eine mit Tips bestückte Spielbeschreibung mehr freuen als über einen Dreitastengriff, der alle Feinde auf einmal vernichtet. Wenn ein Spiel dann so aktuell ist, veröffentlichen wir auch mal einen längeren Tip. Du könntest das nachvollziehen, wenn Du mal eine Woche nach der Marktfreigabe von einem Spiel wie X-Wing ein Stündchen Hotline mitmachen würdest.
Danke für die Verteidigung, nur die Sache mit der Hutschnur habe ich nicht kapiert. Luke Skywalker hat keinen Hut, sondern einen Judoanzug und eine Neonröhre in der Hand. Der Typ mit dem Filzdeckel heißt Indiana Jones. Wer bei einem Spiel wie Wolfenstein erst mal ein Massaker unter Todesschreie ausstoßenden Soldaten anrichtet, das ganze wertungskästchenmäßig als Ober-hyper-affengeil bezeichnet und sich dann hinterher im unscheinbaren Zusatzkästchen überlegt, ob das jetzt moralisch richtig war, handelt meiner Meinung nach ungefähr so verantwortungsvoll wie die deutsche Rüstungsindustrie. Tut mir leid, aber so ein Thema kann ich nicht neutral beurteilen – und will ich auch gar nicht. Ist aber, wie gesagt, meine eigene Meinung. Andere Kollegen können da auch anders drüber denken.
tom)

Was macht Ihr?

Obwohl ich genau weiß, daß Ihr diesen Brief zu 99,99% nicht abdrucken werdet, möchte ich fragen, was Ihr eigentlich macht? Z. B. Ausgabe Nr. 7, S. 60-61, FLASHBACK! Der arme "Lester Knight Chaykin", der eigentlich Conrad Wart heißt, wurde durch Zufall in eine Ogr-Dimension geschleudert; er wurde zwar entführt, konnte entkommen, wurde verfolgt, abgeschossen und überlebte... Na ja? Aber wenigstens die Note stimmt.

Phantom



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Aces over Europe	DV	69,95	
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Day of Tentacle	DV	67,95	
Dune 2	DV	69,95	52,95
Eye of the Behol.	DV	69,95	
Freddy Pharkas	DV	x67,95	

Titel		PC	Amiga
Goal	DV		49,95
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lothar Matthäus	DV	64,95	59,95
Might&Magic 5	DV	79,95	
Pirates Gold	DV	84,95	

Titel		PC	Amiga
Princ of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	x69,95	
St. Thomas	DV	x74,95	x64,95
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
War in the Gulf	DV	69,95	67,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	62,95
A - Train	DV	82,95	77,95
A - Train Constr.	DV		42,95
Alone in the Dark	DV	82,95	
Arabien Nights	DV		59,95
Archer McL. Pool	DA	59,95	49,95
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	64,95
Bazooka Sue	DV		x79,95
Blaster	DA		x49,95
Body Blows	DA		47,95
Bug Bomber	DA	59,95	54,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burn.Steel USA	DA	28,95	
Burn.Steel Schif.	DA	28,95	
Burning Editor	DA	28,95	
Buzz Aldr. Race	DA	79,95	
Campaign	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Chaos Engine	DA		44,95
Champ.Manag.93	DA		x59,95
Comanche	DA	79,95	
Comanche Data	DA	47,95	
Combat Air Patr.	DA		x59,95
Cyberspace	DA		A.A.
D - Day	DA		x79,95
Darkmare	DA		A.A.
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	A.A.	A.A.
Damonsgate	DA	x74,95	x74,95
Der Patrizier	DV	74,95	64,95
Desert Strike	DA		54,95
Doc Malone	?	x59,95	A.A.
Dog Fight	DA	89,95	x64,95
Eish. Manager	DV	69,95	64,95
Elysium	DV	62,95	x49,95

Titel		PC	Amiga
Erben des Throns	DV	69,95	66,95
Fallen Empire	DV	84,95	79,95
Flies Att. on Earth	DV	74,95	64,95
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95
Gobliins 2	DV	84,95	64,95
Gobliins 3	DV	A.A.	A.A.
Gunship 2000	DA	84,95	66,95
History Line 14-18	DV	74,95	74,95

Nun sind wir nicht mehr Namenlos. Vielen Dank für Eure Anregungen und Ideen. Diese haben uns ganz schön ins Schwitzen gebracht denn die Wahl viel uns verdammt schwer.
Und hier ist der Gewinner:
Thomas Kovacs
Kaiser - Otto - Str. 47 a
56070 Koblenz
Herzlichen Glückwunsch !!!

Titel		PC	Amiga
Humans Race	DV	49,95	49,95
Indy 4 Adventure	DV	84,95	74,95
Ishar 2		x59,95	x59,95
Inca	DV	89,95	
Jordan in Flight	DA	69,95	
KGB	DV	59,95	49,95
Kings Quest 5	DV	63,95	
Kings Quest 6	DV		74,95
Legend of Kyrand.	DV	59,95	59,95
Lemmings 2	DA	74,95	59,95
Lionheart	DA	49,95	
Lost Vikings	DV	74,95	64,95
Lotus Comp.1+2+3	DA		49,95
Nicky Boom 2	DA	69,95	59,95
Nova 9	?		A.A.
Prime Mover	?		A.A.
Ragnarok	DV	84,95	77,95

Titel		PC	Amiga
Reach for t. Skies	DA	59,95	49,95
Ringworld		66,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	54,95	46,95
Shadow of Comet	DV	79,95	
Sim Ant	DV	79,95	x77,95
Sim City Deluxe	DV	79,95	
Sim Earth	DV	84,95	77,95
Sim Life	DV	74,95	74,95
Space Hulk	DA		78,95
Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Strike Command.	DA	82,95	
StrikeCom.Speech	DA	34,95	
Stunt Island	DV	87,95	
Super Sport Chal.	DA		69,95
Superfrog	DV		49,95
Tornado	DA	74,95	x59,95
Transarctica	DV	52,95	49,95
Turrican 3	?		A.A.
Twilight 2000	DV		A.A.
Ultima 7 Part 2	DA	72,95	
Veil of Darkness	DV	74,95	
Walker	DA		57,95
Whales Voyage	DV	69,95	57,95
Wizardry 7	DV	84,95	A.A.
Worlds of Legend		64,95	54,95
X -Wing	DA	74,95	
X - Wing Data	DA	39,95	
CD - ROM			
7th Guest	DA	119,95	
Day of Tentacle	DA	79,95	
Der Patrizier	DV	82,95	
Inca	DV	109,95	
Kings Quest 5	DA	79,95	
Kings Quest 6	DA	79,95	
Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version
Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage
Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Innland auf Rechnung 6,50 (Rechnung liegt dem Spiel bei)
2. oder Nachnahme 7,50 plus 3,- Nachnahmegebühr
3. Ausland nur Vorkasse 18,-
Druckfehler vorbehalten

(Anm. d. Red.: Ganz einfach, wir verfolgen unter anderem die Abenteuer von Lester Knight Chaykin, der eigentlich Conrad Wart heißt, durch Zufall in eine Ogr-Dimension geschleudert wird, einer Entführung zum Opfer fällt, entkommen kann, verfolgt und abgeschossen wird, aber überlebt... – Noch mehr Fragen?

sma)

Nervige Stimme

Da ich LUCAS ARTS sehr gerne mag, würde ich gerne wissen, ob es stimmt, daß MONKEY ISLAND 3 rauskommen soll, und was für Adventures noch in Planung sind.
Jeden Mittwoch versuche ich, Eure Hotline zu erreichen. Immer besetzt oder die nervige Stimme: Kein Anschluß unter dieser Nummer. Könnt Ihr mir noch mal die Nummer sagen?

Jana Funke

(Anm. d. Red.: Monkey Island 3 ist laut LucasArts vorläufig nicht geplant. Inzwischen dürftest Du ja durch den CES-Bericht auch wissen, was demnächst erscheinen wird.
Wegen der nervigen Stimme: Versuch es doch mal mit 05651/929260 oder -929261. Allerdings nur mittwochs von 16.30-19 Uhr.

kate)

Money, money, money

Hier geht's wieder ums Geld (um was denn sonst?). Meiner Meinung nach könnte das Honorar im Secret Service ruhig noch ein wenig höher sein. Da hängt man tagelang vor dem Computer, um bei einem Spiel alle Levelcodes herauszubekommen, und dann gibt es nur 20 DM dafür. Bei einem so hohen Preis für die ASM sollte man das Geld dort investieren und nicht in Telefonrechnungen – ne, Herr Trafford? O.K., das wär's fürs erste. Aber merkt Euch, ich komme wieder.

Ayrton Senna

(Anm. d. Red.: Und wieder einer, der den Insider gelesen hat. Jaja, das liebe Telefon. Der normale Anschluß und dann noch der mit BTX – das geht ganz schön ins Geld. Nur leider muß ich den selbst bezahlen.
Thema Secret Service: Du hast nur für uns tagelang vorm Rechner gesessen? Wirklich? Auf-die-Schulter-klopf! Wenn Du mal etwas "mehr" schreibst, z.B. eine Komplettlösung oder so, und das dann veröffentlicht wird, dann gibt es auch mehr Kohle, sagt Agent 0815.

kate)

Tut er's oder...

Na, Ihr! Ja ich bin es – Thorsten, wirklich. Ja, warum werde ich wohl schreiben: Mich quält Monat für Monat dieselbe Frage: Soll ich sie nun abonnieren oder nicht (die ASM natürlich)? Aber ich kann mich einfach nicht entschließen, was meint Ihr denn dazu? Na ja, schon gut.
Euer Blatt wird übrigens immer besser, die Schreibe war zwar schon einfallsreicher (so anno '89, da konnte man richtige literarische Kleinode darin finden), aber informativer war es nie. Und noch Euer neuer Chefredakteur – endlich mal wieder jemand mit Charisma. Nichts gegen Mats – die ASM hat unter seiner Fuchtel so viele Verbesserungen erfahren, daß ich ihm, hier mal bildlich gesprochen, die Füße küsse – aber gegen Schlafzimmerblick-Manfred (so hieß er doch, oder?) sieht er einfach langweilig aus.
Und Eure Auflage? Na ja, seht mal: Die höchste Auflage hat bei den Tageszeitungen in Deutschland meines Wissens die Bild, und bei den privaten Fernsehsendern ist RTL Marktführer – seht es ein, Ihr seid zu gut für diese (Medien-) Welt.

Thorsten

(Anm. d. Red.: Abonnieren? Finden wir gut! Geht übrigens auch mit der Special, wenn Du schon dabei bist. Noch ein Argument: WIR beziehen unsere ASMs auch aus der Abo-Abteilung und machen uns nicht die Mühe, zum Kiosk zu gehen. Literarische Kleinode? Da sprichst Du ein gewichtiges Wort. Wir sind fleißig dabei zu üben: Der Morgen trainiert für den Pulitzer-Preis, Kate hat die Konzepte für 629 erstklassige Drehbücher im Kopf, und wir alle versäumen keine einzige Folge des Literarischen Quartetts von Marcel Reich-Ranicki. Übrigens: Hast Du Deinen Douglas Adams aufmerksam gelesen? Dann sagt es Dir sicherlich was, wenn ich Dir verrate, daß ich einer der wenigen bin, die den begehrten "Rory" (das ist nach Adams der Preis für den grundlosesten Gebrauch des Wortes "Sch&&&e" in einem ernsten Drehbuch) nach Hause tragen durften. Peters Frau heißt übrigens nicht Charisma, sondern Beate.

sma)

Gruftie?

In diesem Brief möchte ich Euch ein Ereignis schildern, das es ganz bestimmt wert ist, gedruckt zu werden. Aber um das übliche Lobgeschwafel (welches zweifellos angebracht ist) auszulassen und nicht am Ende die Redaktion mit hochgeistigen Vorträgen meinerseits zu langweilen, wollen wir doch gleich auf den Punkt kommen: Es geschah an einem... – nun, sagen wir normalen Tag. Leicht gelangweilt schlenderte ich meines Weges daher, als ich, völlig nichtsahnend und unschuldig, mit meinem Fuß anstieß. Sofort erblickte ich den Stein des Anstoßes, weniger einen Stein, eigentlich mehrere Steine, einen ganzen Markt (-Platz)... einen AKTUELLEN-SOFTWARE-MARKT. Vor vielen Tagen, genauer vor 4711 Mahlzeiten hatte ich dieses verwerfliche, schlechte Schei..-teil das letzte Mal aufgeschlagen. Ich nahm die Zeitschrift auf, holte aus und wollte soeben diesen geballten Schwachsinn über den nächsten Zaun einem unbeteiligten Aggressionsopfer, genauer gesagt, einem friedlichen Kleingärtner an den Kopf werfen, so daß er es in Form von Umgraben seinem endgültigen Schicksal zuführte. Aber Fortuna wollte es anders. Im letzten Moment stoppte ich den/die schon beschleunigte(n) ASM. Ein völlig neues Layout bot sich meinen verdutzten Blicken. Gar nicht schlecht, wirklich gut. Fröhlich pfeifend schlenderte ich den heimatlichen Gefilden entgegen, der/die geöffnete ASM vor meiner Nase... Wäre ich nicht an einer Ampel auf brutalste Weise von einem PKW aus meinen Gedanken und meinen Socken gerissen bzw. gehoben worden, würde ich wahrscheinlich dieses Schriftstück nicht aus meiner Gruft schreiben, die Post hätte weniger Probleme mit diesem Brief gehabt und ich würde Euch erneut, nach oben genanntem Aussetzer, monatlich wieder mit 7,50 DM bereichern. Allerdings meine irdische Zeit ist abgelaufen, dank eines Blattes, mit welchem ich kurz vorher ins Reine gekommen war. Seufz, alles Gute geht vorbei, mein Leben ist es und meine Zeit als Leser auch. Petri Heil!! Compi Dank. Sarg zu, weiter tot sein. Es grüßt Euch Euer erster toter Leser.

Der Konsument

(Anm. d. Red.: Da du ja eigentlich schon tot bist, warum soll ich Dir dann antworten? Oder magst du es eher nach der Devise von Patrick Swayze in "Ghost – Nachricht von Sam", sitzt als Gespenst hinter mir und wartest darauf, was ich gerade meinem Arbeitscompi zum Futtern gebe? Also, lieber Konsument, oder besser gesagt lieber Gruftie, steig aus deiner Gruft heraus und genieße die Freuden, die das Leben so mit sich bringt: Wein, Weib und ASM... Toter Mann spielen ist doch soooo langweilig... – und außerdem, wenn dir unser Jubelblatt wieder so gut gefällt, dann biste doch auch gar nicht tot, oder irre ich mich da?

vb)

Hihi, das könnte man glatt für frauenfeindlich halten, wenn vb nicht selber "Weib" wäre...

sz)

Bundy-Manie

EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE

VK-Preis: **19,80 DM**, erschienen im: **Semmel-Verlach**, Kiel, **ISBN 3-89460-065-9**.



Seit Al Bundy über die deutschen Bildschirme robbt, ist keine Familie vor stinkenden Socken und dreckigen Unterhosen sicher. Auf diesem Erfolgstrip reitet jetzt auch der Semmel Verlach. Von dort kommt das Fanbuch zur Kultserie.

Den Titel **Eine schrecklich nette Familie** hat man sich offensichtlich im falschen Sinne zu Herzen genommen, denn das Fanbuch ist schrecklich mies gelungen. Während der Bundy-Fan interessante Hintergrundinformationen oder ein Orginalinterview erwartet, wird er mit abgedroschenen Phrasen und aus den Fingern gesogenen Floskeln enttäuscht. Auch die Fotos sind von "erstechender" Qualität. Fast durchweg wurde mit einem Videoprinter gearbeitet, bzw. die Bilder wurden von Bundy-Kalendern und Postkarten abgenommen.

Fazit: Obwohl der Inhalt zu wünschen übrig läßt und die Bilder eher abtörnen, wird das Buch den Verkäufern förmlich aus der Hand gerissen, denn leider ist es bisher das einzige seiner Art. Aber auch in Ermangelung von Besserem sollte man sich den Kauf lieber zweimal überlegen. ■

Reinhard Schmidt

...ja ja, damals

DOKTORSPIELE

Zeichnungen: **Tome & Jantry**, VK-Preis: **14,90 DM**, erschienen bei: **Carlsen Verlag**, Hamburg, **ISBN 3-551-72568-3**.



Mit Doktorspiele bringt der Carlsen-Verlag das erste Heft einer neuen Comic-Ära auf den Markt. Die erwachsenen Helden aus unzähligen Abenteuern, nämlich Spirou und Fantasio werden zurück in ihre Kindheit versetzt. Endlich dürfen wir miterleben, was Spirou in seiner Jugend erlebt hat. Denn auch Comicfiguren waren ja mal jung.

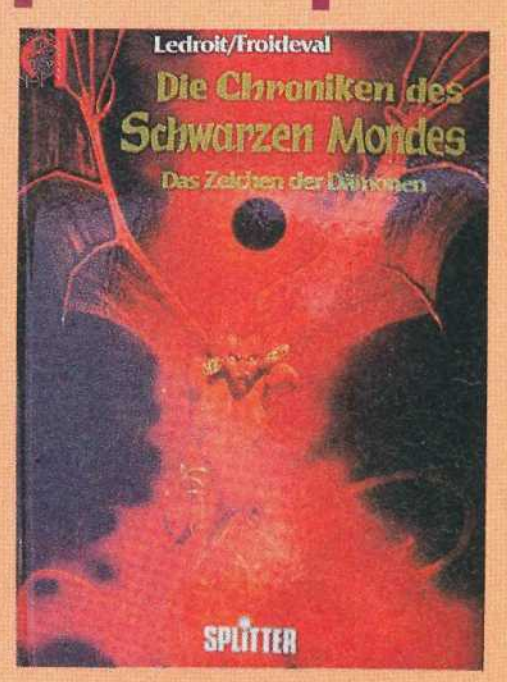
Vielleicht kann der eine oder andere (ähem) gewisse Parallelen zu seiner Kindheit entdecken. Ich z.B. wurde an so wunderbare Dinge erinnert wie "den Mädels beim Umziehen zusehen", "meinen ersten Kontakt mit Allehol" oder einfach nur "FALSCH abschreiben beim Nachbarn in der Schule". Fazit: Doktorspiele ist nicht nur ein Heft für Jugendliche, es bringt auch für die Erwachsenen ein Stück ihrer Kindheit zurück. Prädikat: Empfehlenswert! ■

Reinhard Schmidt

Eine Messerspitze Mystik

Die Chroniken des Schwarzen Mondes: Das Zeichen der Dämonen

Hardcover-Überformat, 48 Seiten vierfarbig, VK-Preis: **22,80 DM**, erschienen beim **Splitter Verlag**, München, ISBN: **3-928400-82-7**.



Man nehme eine irreale Welt, gebe reichlich Blut hinzu und rühre kräftig um. Dann ziehe man einigen blutjungen Kämpfern beim lebendigen Leibe das Fell über die Ohren, mixe eine Messerspitze Mystik bei und würze das ganze mit Sex, Naivität, Intrigen und einem Schuß Ironie. Jetzt noch kurzfristig auf kleiner Flamme garen, und fertig ist **Das Zeichen der Dämonen** von Froideval (Text) und Ledroit (Zeichnungen).

Ok, ok, ganz so einfach ist es auch nicht. Aber die an sich etwas dürftige Story des Comic-Bandes handelt zum größten Teil von Kämpfen, Intrigen und den Vorbereitungen dazu. Das Ziel, das der Held bzw. die Gruppe hat, die man "begleitet", geht nur sehr schleppend aus der Geschichte hervor. Auch fehlen wichtige Vorinformationen Ich glaube, daß man zum besseren Verständnis die ersten beiden Teile gelesen haben sollte, zumal sie auch im Text erwähnt werden. Im Aufbau sind die einzelnen Seiten sehr ungewöhnlich, denn im Fond (Hintergrund) findet sich ein Bild der Story, auf das die folgenden Bilder quasi draufgestreut sind. Auch sind die Bilder nicht im sogenannten Micky-Maus-Format (4 Bilder pro Zeile, 4 Zeilen pro Seite) angeordnet, sondern sie sind ineinander verschachtelt, eckig, unsymmetrisch und der Handlung angepaßt. Geht es actionreich zu, ist auch vom Layout her eine gewisse Aggression festzustellen.

Format und Aufmachung des Bandes sind durchaus mit dem ebenfalls vorgestellten Allande zu vergleichen. So dürftig auch der Hintergrund der Geschichte erscheinen mag, beim Lesen wird man trotzdem von der imponierenden Umsetzung gefesselt. ■

Reinhard Schmidt

Ein Ritter ohne Furcht und Tadel

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca 120 DM**, Hersteller: **Konami**, 60437 Frankfurt, Muster von: **Hersteller**.

Die Prinzessin des Königreichs Zebulos wurde gekidnappt. Keine Frage: Sparkster klemmt sich sein magisches Schwert unter den einen, seinen Helm unter den anderen Arm und stürzt sich in ein actionreiches Abenteuer.

ASM HIT



▲ *Ob Euch das Teil wohl umarmen will?*

Das ist er also, der neue Held von Konami. Auf den ersten Blick sieht er ja ein bißchen aus, als ob man Bugs Bunny in eine Konservendose gequetscht hätte. Höchstens an dem langen Schwanz kann man erkennen, daß es sich um ein Opossum handelt. Sparkster heißt er und ist von Beruf ein Rocket Knight, ein Ritter ohne Furcht und Adel.

Ein Druck auf die Taste 'B', und er springt. Aber das kann ja jeder handelsübliche Superheld von Aldi aus dem Zehnerpack auch. Etwas ausgefallener ist da schon die Wumme, die er mit sich rumträgt. Ein normaler Druck auf die entsprechende Taste führt zu einem ganz normalen Schuß. Wesentlich wummiger wird es, wenn Ihr die Taste lange gedrückt haltet. Dann feuert Sparkster nämlich eine Rakete ab. Und die ist für ihn das, was für Münchhausen seine Kanonenkugel ist: Er reitet drauf. Die beiden – also Rakete und Opossum – flitzen dann schneller über den Bildschirm, als man schauen kann. Wenn das Geschoß einen Feind trifft, verliert der eine gehörige Portion Energie – Ihr nicht!

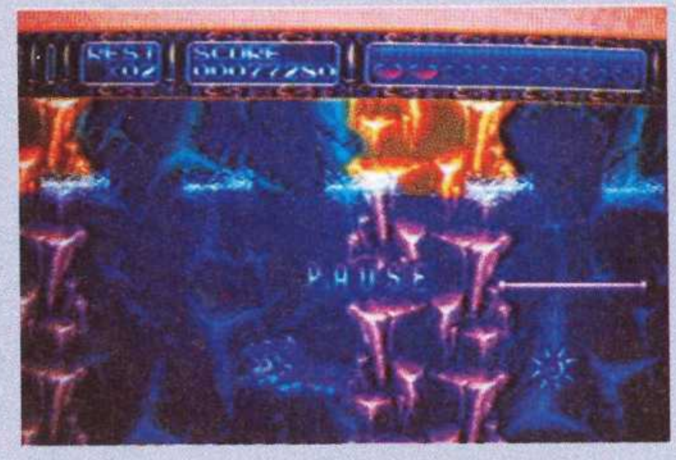
Die meisten Feinde, denen Ihr begegnet, sind kleine grüne Männchen. Die haben anscheinend ziemlich schlecht geschlafen und sind daher ordentlich gereizt, sollten Euch aber eigentlich kein großes Kopfzerbrechen bereiten. Dummerweise kommt es aber auch vor, daß eine ganze Horde dieser Gegner sich einen Jeep schnappt und einen Picknickausflug macht. Die Mahlzeit soll unser Freund Sparkster sein! Im Laufe der Zeit denken sich die Grüngesichter immer neue Methoden aus, um unserem Helden auf die Metallpelle zu rücken. Sie schnappen sich Greifarme oder wandelnde Hochsitze, mit denen sie durch die Landschaft spazieren und alles, was in den Weg kommt, wegkicken wollen.



◀ *Ein kämpfendes Opossum – wo gibt's denn sowas!*

Cartoon-Grafik und jede Menge Spielspaß:
▼ *Rocket Knight fetzt los!*





◀ *Farbige Unterwasserwelt...*

Eigentlich alles ist in einem superben Cartoon-Stil gemalt und flüssig animiert. Nur in puncto Farbwahl hat das Konkurrenzprodukt Global Gladiators von Virgin eine halbe Nasenlänge Vorsprung.

Ist man dann erst im Schloß angekommen, wird's einem schnell ganz schön heiß. Feuerstrahlen beamen durch die Gegend, man sieht die Hitze förmlich flimmern. Die glühendroten Mauern vibrieren durch einen Grafik-Effekt hin und her, daß einem richtig anders wird. Und wenn Ihr zu lange dem Feuer ausgesetzt seid, folgt ein schriller Schrei... – und da waren sie wieder, Eure drei Probleme: keine Leben, keine Credits, keine Ahnung, wie es weitergeht...



▲ *Ich bin klein, mein Schwert ist fein...*

Später muß der kleine Held in spe noch schwimmen, in einer rasenden Lore mitfahren, sich gegen angreifende Dampfloks wehren und... Halt! Wenn ich alles aufzähle, kann ich das ganze Heft füllen. Was da an Überraschungen, an Riesenobermotzen usw. ausgebrütet wurde, muß schon einem besonders gemeinen Hirn entsprungen sein. Die Programmierung ist tadellos, nur der Sound kann nicht ganz mit der sonstigen Qualität des Produkts mithalten.

Der Schwierigkeitsgrad ist zwar nicht von Pappe, aber mit Üben kann man eigentlich jede Stelle meistern... – irgendwann, nach vielen Wochen! Und daß Euch bis dahin der Spaß nicht vergangen ist, garantiere ich Euch hiermit – klarer Fall, ein Hit! ■

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



FILL'EM
-Preview-

System: **Amiga 500**, Hersteller: **Chaos Software**, 86874 Mattsies, Muster von: **Hersteller**.

Ihre Aufgabe ist es, die Kreise aus den Klauen der "falschen Farben" zu befreien. Level für Level beginnen neue Farbspiele, bis der Spieler blaß wird.

Das Spielprinzip von **Fill'em** ist einfach: Das Spielfeld ist aus verschiedenfarbigen Flächen aufgebaut. In einer dieser Flächen befindet sich der Füllcursor, der nicht über die Grenze der Farbe hinweg bewegt werden kann. Der Spieler muß sich nun Feld für Feld erobern, indem er das aktuelle Feld einfach mit der Farbe eines angrenzenden füllt. Dazu befinden sich am rechten Bildschirmrand sechs Auswahlfelder, mit deren Hilfe der Spieler die nächste Füllfarbe wählen kann. In manchen Feldern befinden sich Kreise, die der Spieler umfärben muß, damit sie verschwinden. Sind alle Farbringe verschwunden, geht es weiter in den nächsten Level. Das wäre ja eigentlich ganz einfach, wenn es da nicht noch dieses Kreuz mit den Kreuzen gäbe. Färbt der Spieler eines davon in die Farbe des Innenraums um, so verliert er sofort ein Leben. Zusätzlich gibt es noch ein Zeitlimit, das das Durchspielen der Level nicht gerade vereinfacht. Die ersten zehn Level dienen zum Bekanntwerden mit den Spielregeln. Auch die ersten "Power-Ups", zum Beispiel eine Kanone, mit der man dann einen Kreis einfach zerschießen kann, findet man in diesen Levels. Ab Level 10 steigt die Schwierigkeit dann langsam an. Die Bilder werden deutlich abwechslungsreicher, und die Lösung der gestellten Aufgabe fällt immer schwerer. Die Aufgaben der letzten Levels sind nahezu unlösbar, zumal auch der Zeitdruck immer größer wird.

Teilweise kann man beim Durchspielen der Levels hübsche Farbeffekte erzielen, was das Spiel noch interessanter macht. Für Logikfans, die bunte Grübelspiele mögen, empfehlenswert.

Arndt Grass



▲ *Das virtuelle Malbuch*

Hühnerklein

ALFRED CHICKEN

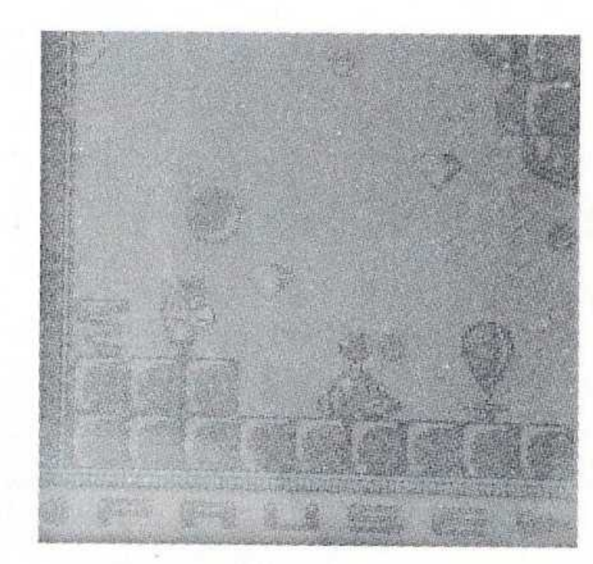
System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **69,95 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Hühner gibt es gefroren, gegrillt, in der Disco und neuerdings sogar auf dem GameBoy.

Wenn ein Spielehersteller keine Story für sein Game auf Lager hat, dann saugt er sich eine aus den Fingern. Und das geht so: Billy und seine Brüder (Wer ist das?) wurden von den Meka Chickens (Was ist das?) entführt, damit letztere ihre ekligen Klon-Experimente durchführen können. Außerdem haben sie Floella (Wen?) geklaut.

Das Rätsel löst sich schnell auf: Billy und Verwandtschaft sind Freunde von **Alfred Chicken**, dem heldenhaften GameBoy-Gockel und Hauptdarsteller des gleichnamigen Games. Floella scheint das Lieblingshuhn von Alfred zu sein; ein Grund mehr, sich sofort auf die Suche nach den Gekidnappten zu machen. Die Meka Chickens sind – wir dachten es uns fast – die bösen Widersacher.

Alfred hat es schwer. Die Meka Chickens haben die Level mit fiesen Fallen, Minen und tödlichen Schnecken gespickt. Alfred muß sich mit Hilfe von Sprungfedern, Schaltern, Sturzflügen und viel Geflatter an allen Schwierigkeiten vorbeimanövrieren, um eine bestimmte Anzahl Luftballons loszupicken. Nebenbei kann er noch Diamanten sammeln (Floella mag Diamanten; ein echtes Huhn!) und Punkte beim Gegnerschlachten sammeln. Gelegentlich bekommt Alfred eine Bombe, mit der er die Gegner auf Distanz halten kann.



◀ *Ich wollt, ich wär ein Huhn..*

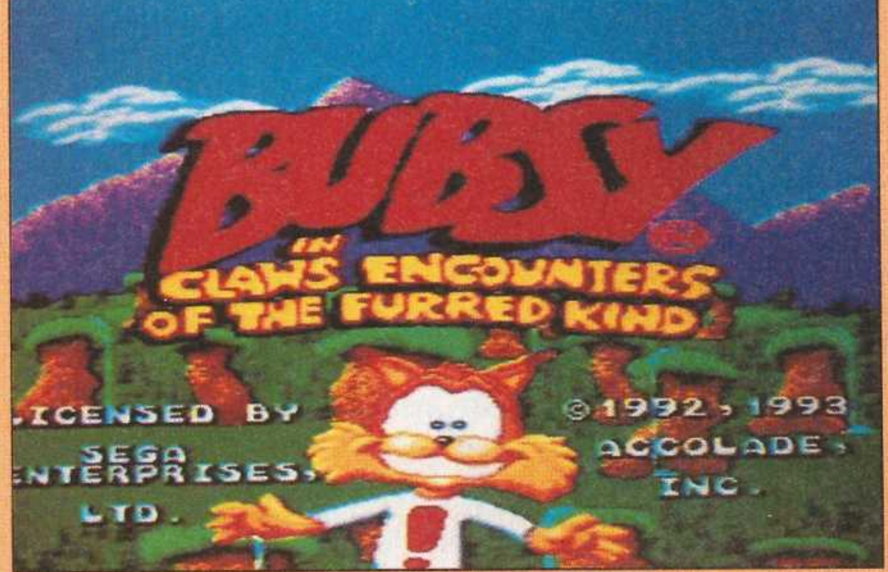
Begegnet Alfred in einem der elf Level, einem Meka Chicken, muß er das Meka-Buster-Schiff besteigen und gegen das Meka Chicken kämpfen. Nach jedem Level – beziehungsweise Meka Chicken – darf Alfred in Mr. Peckles (Wer?) Spacelab. Auf dem Weg dorthin kann er Geschenke sammeln und sein Punktekonto aufbessern. Und so geht es weiter, bis Billy, seine Brüder und Floella gerettet sind.

Alfred Chicken macht Spaß. Für ein GameBoy-Spiel ist es erstaunlich umfangreich und schnell. Die einzelnen Level sind teilweise echte Denkaufgaben, zumal der Spieler noch unter Zeitdruck steht. Die Grafik ist gut und witzig animiert. Nur der Sound nervt, wie immer. Alfred Chicken ist, auch wenn die Story ein wenig daneben ist, eins der GameBoy-Spiele, die die Note "GUT" verdient haben.

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

Katerstimmung und Wollbälle



▲ *Der Stargast des Spiels: Bubsy!*

Es gibt wieder was Neues von Accolade. Und der Begriff "tierisch" trifft dazu noch voll den Nagel auf den Kopf: Sieht aus wie eine Katze, heißt Bubsy – und muß die Weltproduktion von Wollbällen retten.



▲ *Da sind sie ja, die Bällekes...*



▲ *... und dazu 'ne Menge Wasser!*



▲ *Seltsame Bewohner und noch seltsamere Maschinen*

BUBSY

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Hersteller**.

Bubsy ist ein kleiner Kater. Und zwar ein lustiger Kater, der seine kleinen Macken hat und gerne kleine Mätzchen macht. Soweit, so gut. Leider hat das Schicksal diesen coolen, kleinen Kater – der NICHT mit seinem Lasagne-fressenden, philosophierenden Pendant verwandt ist – auserwählt, sich um die fortgesetzten Wollballdiebstähle zu kümmern.

Ihr wißt nicht, was Wollbälle sind? Kennt Ihr nicht diese Knäuel, die so lange farbenfroh im Kaufhaus liegen, bis Muttern auf die tolle Idee kommt, noch einen dieser gräßlichen Pullis zu stricken? Na also. Diese Wollbälle sind ein wichtiger Zweig der irdischen Wirtschaft (na ja...), und es muß daher garantiert werden, daß jede Produktion den Markt erreicht – man denke nur an all die Muttis, die uns mit gräßlichen Pullis...

Lassen wir das. Tatsache ist: Die Wollbälle (Wollknäuel) verschwinden. Und nach kurzer Zeit weiß man auch, wohin: Ein Planet namens Rayon und seine Bewohner, die Woolies, haben die Wollbälle geklaut, um damit ihre energieerzeugenden Plasmamaschinen noch ein bißchen energieerzeugender zu machen Und da kommt eben Bubsy, der coole Kater, ins Spiel. Wer obercool ist, kann nämlich durch die fünf verschiedenen Welten laufen und die verloren geglaubten Wollbälle wieder einsammeln. Dazu braucht ein echt cooler Sammelkater nicht viel: Ein paar Sportschuhe, ein wenig Mut und einen menschlichen Helfer, der Kater Obercool durch das Level lenkt.

Bubsy ist ein wirklich toll gemachtes Arcade-Game für das Mega Drive. Die animierte Figur des Bubsy besitzt sogar ein Eigenleben. Der Kater teilt dem Spieler mit, was er denkt, und falls man sich mal ein paar Sekunden von ihm abwendet, zeigt er seinen Unmut darüber recht heftig: Er klopft von innen ungeduldig gegen die Scheibe.

Bubsy erkundet die insgesamt fünf Levels, die sich in jeweils 3 Kapitel aufteilen, auf horizontalem Wege. Am Ende eines jeden Hauptlevels wartet ein "Übergegner".

Weiter geht's: Bubsy hüpft über die Plattformen und muß diversen Gegnern aus dem Weg gehen, unter anderem fallenden Steinen, rollenden Eiern und, last but not least, "Käsequellen", kurzum, wie der Untertitel "Claws Encounters Of The Furred Kind" es schon andeutet, alles "unheimliche Klauenbegegnungen der fürchterlichen Art". Ab und zu wird es auch für den coolen Kater recht heiß, dann nämlich, wenn er sich plötzlich in ungewohnter Umgebung wiederfindet, unsichtbar wird, auf Transportbänder springen und aufpassen muß, daß er sein Gleichgewicht behält, oder gegen ähnlichen Schnickschnack der Woolies ankämpfen muß. Dafür sollte er aber besonders wachsam sein, und zwar nicht nur beim Angeln nach den Bällen, sondern auch auf der Suche nach Hinweisen auf versteckte Level und Bonuspunkte. Denn selbst unscheinbarste Gegenstände können hilfreich sein.

Nicht nur die Story des Spiels ist überaus witzig, auch die wirklich satte Grafik läßt jede Menge Humor herüberkommen. Da tauchen plötzlich Kamikaze-Blumentöpfe aus heiterem Himmel auf, böse Clowns, hüpfende Hot-Dogs und gigantische Eiscremebecher machen unserem Freund die Jagd auf die Wollbälle schwer.

In den weiteren Levels sieht man eine westernähnliche Landschaft, deren Mittelpunkt dem Grand Canyon sehr ähnlich sieht, eine Flußaue taucht auf, so daß unser Held nicht nur nasse Füße bekommt, sondern auch ein riesiger, dunkler Wald wird für Bubsy zum "Erlebnispark".

Alles in allem dürfte Bubsy das Arcadespiel schlechthin werden. Wie gesagt, tolle Grafik, toller Sound, tolle Story und ein urkomischer Kater – genug Zutaten für ein langes Spiel. ■

ddf/jb

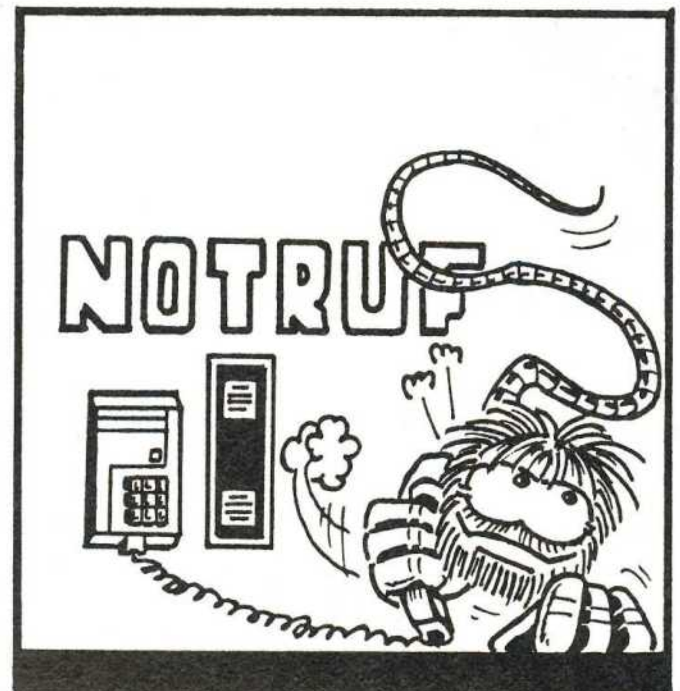
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wert
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«


IS WOHL DAS ERSTE MAL, DAS ZIGGY 'NEN LUFTGLEITER FÄHRT, HÄ?
HÖAA, DU SCHROTTKISTE! HÖAA!
PANG
99


NOTRUF
!


NOTRUF


NOT! NOT!
NOT! NOT!
?
A.01

Zeitklau

MEGA MAN 2

System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Nintendo**, 63762 Großostheim, Muster von: **Eurocom**, 60314 Frankfurt.

Es steht fest, daß der GameBoy zum Zeittotschlagen da ist. Jetzt wird Zeit allerdings auf der Keksdose auch gestohlen. Der böse Dr. Wily hat den Zeitabsauger geklaut und ist damit in das Jahr 37426 gedüst. Von dort aus stanzt er munter Löcher in die Zeit. Natürlich muß Mega Man sofort dafür sorgen, daß Dr. Wily das Handwerk gelegt wird. Das Game ist eine nette Herausforderung und gut spielbar. Die Grafik ist in Ordnung, die akustische Berieselung harmonisch nervtötend, also normal. Ein gutes, solides Game fürs Geld. ■

tmb



▲ ***Mega Man bringt geklaute Zeit sofort zurück***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

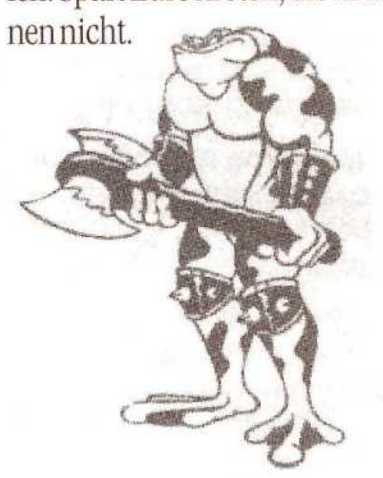
Kröterei

BATTLETOADS

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **59,95 DM**, Hersteller: **Tradewest**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Mein heimisches Lexikon führt unter dem Begriff "Kröten" unter anderem folgendes auf: Kröten – Familie zahnloser Froschlurche. Das bestätigt sich bei Battletoads in Ragnarok's World aus dem Hause Tradewest: Irgendwie fehlt dem Game der rechte Biß. Ob es an der Story liegt? Über diverse Levels prügelt man sich mit oder ohne Waffe durch ein Heer von Killern, bis schließlich die böse Dark Queen eins auf den Deckel kriegt und die von ihr entführten Freunde wieder frei sind. Das, was da auf dem GameBoy-Screen sein Lurchwesen treibt, läßt sich nur mit viel Phantasie als Frosch identifizieren. So bleibt mir nur zu empfehlen: Spart Eure Kröten, die Kröten lohnen nicht. ■

tmb



▲ ***Froschchamäleon, Chamäleonfrosch?***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	3
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"



IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
360 COMPILATION INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	75,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	**85,90**
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	69,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	**89,90**
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PEGASUS 2.0	**49,90**
PIXEL PERFECT	54,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	**89,90**
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WORLD TRAVELLER	39,90

C64 Disketten

Titel	Preis
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
KICK OFF	9,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	89,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BATTLEOADS DT. ANL.	**89,90**
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	**99,90**
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF II DT. ANL.	89,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TURBO OUTRUN	89,90
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	**34,90**
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	**45,90**
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	**45,90**
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FLY HARDER DT. ANL. 1 MB	59,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HERO QUEST 2 -LEGACY OF SOR.- DT. ANL. 1 MB *	55,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB *	**54,90**
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB *	**59,90**
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	**49,90**
MOTORHEAD	39,90
NAPOLEONICS INCL. WATERLOO/AUSTERLITZ /BORODINO 1 MB	**69,90**
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	**65,90**
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	**39,90**
WORLD LEGEND DT. ANL.	**49,90**

Preishits Amiga

Titel	Preis
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	**29,90**
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	**29,90**
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	**29,90**
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	**29,90**
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DARK QUEEN OF KRYNN	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	**29,90**
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	**24,90**
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	**34,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	**34,90**
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	**29,90**
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HOOK	**29,90**
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	**29,90**
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
ISHAR DT. HANDBUCH 1 MB	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	**29,90**
LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	**39,90**
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
ROBOSPORTS 1 MB	**29,90**
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	**34,90**
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIM EARTH -MAXIS- 1 MB	**34,90**
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	**34,90**
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	**29,90**
TENNIS CUP 2	**24,90**
TERMINATOR 2	19,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	19,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UGH !	**29,90**
UTOPIA	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WIZ KID	**29,90**
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	**29,90**
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰

YO!JOE!

System: **Amiga 500/ 1000/ 2000**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Hudson Soft,** 20095 Hamburg , Muster von: **Bluebyte**, 45473 Mülheim.

Joe im Horrorland

Ey, Man! Alles cool, Man? Falls ja, dann erzähl' ich Dir mal 'ne abgefahrene Story, ey!

Also, ich steh' so nichtsahnend mit meinen Kumpels vor 'ner abgefahrenen Pizzeria in New York und denk' an nix Böses, als ich plötzlich merke, daß ein paar verschärfte Typen irgendwas mit mir und meinen Kumpels vorhaben. Nee, nich' so normale Typen, keine Bänker und Schlipsträger und erst recht nicht die Cops. Völlig abgedrehte Gestalten, neben denen Punker aussehen wie der Kinderkirchenchor von Flagstaff, Arizona.

Der eine is' so 'ne Art Magier. Aber der is' noch viel schlimmer, der zaubert in seinem Schloß 'ne ganze Menge von Diätgestörten, oder Skelette, wie Hochschüler zu sagen pflegen. Und dann hausen da noch diese Zahnkranken – Vampire.



▲ *Klunker und Freaks – Hicks!*

Der zweite is' anscheinend ein mißlungenes Genexperiment. Oben sieht er aus wie'n Hornochse, unten wie das Produkt von Arnold Schwarzenegger und 'ner Barbie-Puppe. Ständig faselt er was von seinem Irrgarten und daß da nix mit 'nem roten Faden wäre... Nummer drei is' 'ne sechsarmige Tussi. Die sieht ja eigentlich ganz schnuckelig aus, aber irgendwie haben die anderen die auch umgedreht, jedenfalls hat sie auch aus irgend 'nem Grund 'nen Brass auf uns.

Und dann die letzten beiden: Der eine meint, er sähe irgendeinem Attila ähnlich, einem Hundekönig oder so, und der andere läuft mit Drähten im Hirn 'rum, wahrscheinlich, weil er dauernd Gehirndurchfall hat. Also: Diese sechs schrägen Geier wollen mir und meinem Freund ans Leder. Die wollen Zoff – und den können sie kriegen.

Uns ist nämlich was in die Lauscher gekommen: Da, wo diese Freaks leben, da gibt's Gold, Edelsteine, Kronen, Juwelen. Mit einem Wort: Koooohle.

Deshalb woll'n wir hin und absahnen. Aber so ganz alleine lieber nich', da brauchen wir noch einen Vorturner. Yep! Genau! Dich! Mit 'nem Freudenknüppel – ääh, Joystick – gibste uns die Richtung vor, und wir sahnen ab. Unterwegs finden wir bestimmt auch noch was, mit dem wir uns das irre Gezücht von der Leber halten, die is' schon durch Bier geschädigt genug, haha...

Ach so! Eines noch: Finden könnt Ihr uns auf dem Amiga. Und zwar voll in 32 Farben und mit geiler Mucke, ey.

Also, bis gleich, aber seid pünktlich. ■

jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

Haste mal Feuer, ey?

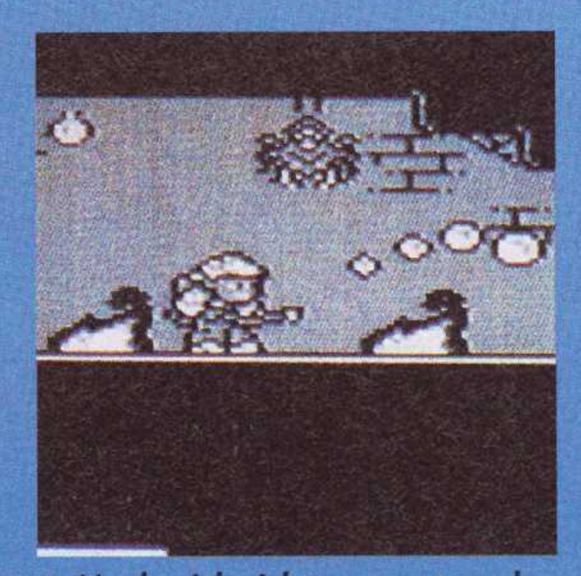
FIRE FIGHTER

System: GameBoy, VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

Was tun, wenn es brennt? Ruhe bewahren, Haftpflichtversicherung anrufen, GameBoy einschalten...

Eric, der kleine Feuerwehrmann und Ersatz-Kurt Russell, ist Feuer und Flamme, wenn es irgendwo brennt. Sofort stürzt er sich in das flammende Inferno, mit dem festen Vorsatz, alle lebenden Wesen vor einem unschönen Ende zu bewahren.

Ob ihm dies auch gelingt, ist Sache des Spielers von Mindscapes **Fire Fighter**. Auf dem GameBoy, dem einzigen Handheld in Brikettform, muß sich Eric darum bemühen, alle Personen eines brennenden Gebäudes zu retten und dabei mit seinem Wasservorrat auszukommen. Glücklicherweise sind im Haus verteilt einige Stellen zu finden, an denen Eric seine Spritze auffüllen kann. Auch andere Werkzeuge für die Feuerbekämpfung, zum Beispiel Äxte, kann Eric für seine Rettungsaufgabe finden.



▲ *Mach mich nicht an, sonst mach ich Dich aus*

Der Weg, den Eric zurücklegen muß, wird immer länger, denn jede gerettete Person muß einzeln nach draußen getragen werden, was durch verschiedene Hindernisse erschwert wird. In der Zwischenzeit fressen sich die Flammen im Gebäude weiter vorwärts. Hat es Eric nicht geschafft, alle Personen zu retten, bevor das Feuer unkontrollierbar wird, hat er leider verloren. Gelingt ihm jedoch der Rettungsversuch, wird Eric in den nächsten von insgesamt 10 Levels befördert. Dort geht es dann noch heißer zu.

Fire Fighter ist genau das richtige Game für heiße Sommertage und kalte Longdrinks. Das Spiel sieht niedlich aus, ist fast völlig gewaltfrei und stellt trotzdem Ansprüche an die Reaktion des Spielers. Manche Levels sind sogar ziemlich biestig. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	



Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404
05021/910416 und 910417
Softsale feiert Geburtstag
und verschenkt 500 Warengutscheine
im Wert von 1000,- DM, 500,- DM, 100,- DM und 10,- DM
Holen Sie sich einen ! Postkarte oder Bestellung an Softsale, Kennwort "Geburtstag", Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, genügt. Letzter "Verschenk"-Termin ist der 15.09.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
IBM
1869* 79,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM
A-Train* 89,90 DM
A-Train Con.-kit* 49,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM
-Scenario 49,90 DM
Adv. Coll.** 69,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM
Ambush Sor.* 84,90 DM
Ancient Art ** 79,90 DM
Another World** 59,90 DM
Arabian Nights*** A.A.
Archers Pool B.** 64,90 DM
ATAC** 79,90 DM
B-17 Fly. Fortr.** 79,90 DM
IBM
Darklands** 99,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM
Daught. Serp.* 74,90 DM
Dav. Lb. Golf** 79,90 DM
Der Patrizier* 79,90 DM
Design own RR 79,90 DM
Dogfight* 89,90 DM
Dream Team** 59,90 DM
Dune 2* 69,90 DM
Dungeonmaster* 64,90 DM
Dynablaster** 69,90 DM
Dynatech* 69,90 DM
Eishockey Man.* 79,90 DM
El Fish 64,90 DM
Empire Deluxe 79,90 DM
IBM
Jurassic Park*** A.A.
KGB* 59,90 DM
Kings Quest 5* 49,90 DM
Kings Quest 6* 79,90 DM
Lands of Lore* 64,90 DM
Legacy* 89,90 DM
Legend Kyrandia* 74,90 DM
Lemmings 2** 79,90 DM
Lemmings DP** 74,90 DM
Liberation** 64,90 DM
Links 386 Pro** 89,90 DM
-Banff 44,90 DM
-Belfry 44,90 DM
-Mauna Kea 44,90 DM
-Pinehurst 44,90 DM
IBM
Return of Phant. 79,90 DM
Return of Phant.** 89,90 DM
Rex Nebular** 79,90 DM
Ringworld 69,90 DM
Sabre Team*** A.A.
Schöne & Biest* 79,90 DM
Seal Team*** A.A.
Sens. Soccer** 59,90 DM
Serpent Isle** 74,90 DM
Shad. of Comet* 89,90 DM
Sherlock Holmes* 74,90 DM
Siege 64,90 DM
-Data 34,90 DM
Sil. Service 2** 74,90 DM
Sim Farm*** A.A.
AMIGA
1869* 69,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM
A-Train* 79,90 DM
A-Train Con.-Kit* 44,90 DM
Aces of gr. War** 39,90 DM
Addams Family** 49,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM
Air Land Sea** 74,90 DM
Air Support** 54,90 DM
Alien 3*** A.A.
Anc. Art of War** 69,90 DM
Another World** 54,90 DM
Apache*** A.A.
Apocalypse** 54,90 DM
Aquatic Gam.** 54,90 DM
AMIGA
Cool World** 49,90 DM
Creatures 49,90 DM
Creepers 64,90 DM
Cruise f. Corpse* 59,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM
Cyerspace** A.A.
Cytron** 59,90 DM
Darkmere*** A.A.
Das schw. Auge* 69,90 DM
Daughter of S.* 74,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM
Desert Strike** 64,90 DM
Double Drag. 3** 49,90 DM
Dream Team** 54,90 DM
Dune 2* 59,90 DM
AMIGA
Kid Pix* 54,90 DM
Knights of Sky** 74,90 DM
Krustys Funh.*** A.A.
Legend of Kyr.* 59,90 DM
Legend** 54,90 DM
Leis. S. Larry 5* 59,90 DM
Lemmings 2** 64,90 DM
Lemmings DP** 59,90 DM
Liberation** 59,90 DM
Lionheart** 59,90 DM
Littil Divil*** A.A.
Locomotion* 59,90 DM
Lost Treasures 89,90 DM
Lost Vikings* 64,90 DM
Lotus Comp.** 59,90 DM
AMIGA
Robosports 59,90 DM
Rome* 64,90 DM
Sabre Team 49,90 DM
Scenario* 64,90 DM
Sens. Soccer** 49,90 DM
Shad. of Beast 3** 59,90 DM
Sil. Service 2** 74,90 DM
Silly Putty** 49,90 DM
Sim City Del. 69,90 DM
Sim City/Pop. 54,90 DM
Sim Earth 79,90 DM
Sim Life* A.A.
Soccer Kid*** A.A.
Space Quest 4* 64,90 DM
Spec. Forces** 74,90 DM
Aces over Europe* 79,90 DM
Freddy Pharkas* 79,90 DM
Dogfight** 69,90 DM
Global Gladiators** 59,90 DM
Bat 2* 79,90 DM
Battle Team** 74,90 DM
Battle Isle D. 2** 49,90 DM
Battlech. 4000** 69,90 DM
Battletoads** 49,90 DM
Bazooka Sue* 79,90 DM
Betr. at Krondor 79,90 DM
Betr. at Krondor* 79,90 DM
Birds of Prey** 84,90 DM
Bitmap Br. I** 64,90 DM
Blue Force*** A.A.
Bund. Man. Pr.* 64,90 DM
Burning Steel* 79,90 DM
-Superschiffe* 39,90 DM
-Amerika i. A.* 39,90 DM
Epic** 59,90 DM
Eric the Unready 64,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM
Eye of Beh. 3 69,90 DM
Eye of Beh. 3* 79,90 DM
Elysium* 69,90 DM
F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM
F-19 Stealth** 39,90 DM
Falcon 3.0** 84,90 DM
-Miss.** 59,90 DM
Fallen Empire* 89,90 DM
Fant. Worlds** 79,90 DM
Fields of Glory** 89,90 DM
Fire and Ice** 59,90 DM
Flashback* 69,90 DM
-sonst. Kurse je 39,90 DM
Litil Divil*** A.A.
Locomotion* 64,90 DM
Lost in Time*** A.A.
Lost Secr. Rainf. 64,90 DM
Lost Treas. 1 94,90 DM
Lost Treas. 2 64,90 DM
Lost Vikings* 79,90 DM
Lothar Matthäus* 69,90 DM
M1 Tank Platoon* 39,90 DM
Mad TV* 79,90 DM
Maelstrom 79,90 DM
Magic Candel 3 69,90 DM
Maniac Mans. 2 74,90 DM
Mario teach. typ.* 64,90 DM
Space Hulk** 79,90 DM
Space Legends** 74,90 DM
Space Quest 5* 69,90 DM
Spaceward Ho!* 79,90 DM
Special Forces** 79,90 DM
Spellcraft* 74,90 DM
Spelunx 69,90 DM
Star Trek* 84,90 DM
Strike Comm.** 84,90 DM
-Speech** 49,90 DM
Stronghold*** A.A.
Stunt Island* 89,90 DM
SWOTL 69,90 DM
-Miss. je 39,90 DM
Syndiacte* 79,90 DM
Arabian Nights 49,90 DM
Arabian Nights* 64,90 DM
Archers Pool B. 49,90 DM
Assasin** 49,90 DM
Arm. Gedd. 2** 64,90 DM
ATAC** A.A.
B-17 Fly. Fortr.** 69,90 DM
Ball. Dipl.*** A.A.
Bart vs. World*** A.A.
Bat 2* 74,90 DM
Battle Team** 74,90 DM
Battle Isle Data 2** 49,90 DM
Bazooka Sue* A.A.
BC Kid** 59,90 DM
Best of Best*** A.A.
Dung. M./Csb.* 59,90 DM
Dynablaster** 54,90 DM
Dynatech* 59,90 DM
Eishockey M.* 69,90 DM
Elysium* 59,90 DM
Entity*** 64,90 DM
Epic** 59,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM
F-15 Str. E. 2** 74,90 DM
F-19 Stealth** 39,90 DM
Fant. Worlds** 74,90 DM
Fire & Ice** 49,90 DM
Flashback* 64,90 DM
Flies Att. on E.** 69,90 DM
Fly harder** 64,90 DM
M 1 Tank** 39,90 DM
Mad TV* 69,90 DM
Make a Break*** A.A.
Manag. Socc.*** A.A.
Mc Don. Land** 49,90 DM
Mega Coll.** 54,90 DM
Mega lo Man./FS** 39,90 DM
Mega Mix** 59,90 DM
Mega Sports** 54,90 DM
Might & Magic 3* 69,90 DM
Mixed Collection* 64,90 DM
Monkey Isl. 1* 69,90 DM
Monkey Isl. 2* 79,90 DM
Morph** 49,90 DM
Nick Faldo Golf** 79,90 DM
Spellb. Dizzy*** A.A.
Sports Coll.** 59,90 DM
Sports Masters** 59,90 DM
Star Trek* A.A.
Starflight 2** 29,90 DM
Starrush*** A.A.
Strat. Masters** 69,90 DM
Street Fight. 2** 59,90 DM
Subtrade*** A.A.
Super Hero** 64,90 DM
Sup. Sp. Chall.** 69,90 DM
Super Tetris** 74,90 DM
Superfighter** 49,90 DM
Superfrog** 49,90 DM
Syndicate* 64,90 DM
Jurassic Park* 69,90 DM
Lothar Matthäus* 69,90 DM
Jurassic Park* 54,90 DM
Lothar Matthäus* 64,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM
Caesar 69,90 DM
Cal. Games 2** 59,90 DM
Campaign* 79,90 DM
-Data*** A.A.
Car and Driver** 74,90 DM
Carmen S. D.*** A.A.
Carrier Strike 74,90 DM
Carriers at War 69,90 DM
-Constr. Kit 69,90 DM
Castles 2** 74,90 DM
Castles** 69,90 DM
-Data** 39,90 DM
Chess Maniac* 89,90 DM
Chuck Yeager AC* 69,90 DM
Form. I GP** 89,90 DM
Front Page 69,90 DM
Game of Life** 64,90 DM
Gateway 69,90 DM
Global Conq.** 89,90 DM
Global Eff.** 69,90 DM
Gobliins 2 59,90 DM
Gobliins 2* 74,90 DM
Gunship 2000** 84,90 DM
-Scenerio** 59,90 DM
Hannibal* 79,90 DM
Hardball 3 59,90 DM
Harrier Assault** 69,90 DM
Harrier Jumpj.** 89,90 DM
Heart of China* 59,90 DM
Mario wird verm.* 79,90 DM
Mercenaries 74,90 DM
Michael J. in Fl.** 74,90 DM
Microl. Footb.*** A.A.
Might & Mag. 4* 79,90 DM
Might & Mag. 5 69,90 DM
Might & Mag. 5* 79,90 DM
Mixed Coll.** 69,90 DM
Monkey Isl. 1* 79,90 DM
Monkey Isl. 2* 79,90 DM
Nigel Mansell** 59,90 DM
No. 2 Coll.* 79,90 DM
Open Golf Ch.*** A.A.
Origin Scr. Sav.* 59,90 DM
Pac. Island** 59,90 DM
Task Force 1942** 89,90 DM
Term. 2 Chess*** A.A.
The Greatest* 64,90 DM
The Legacy* 89,90 DM
Their finest Hour 69,90 DM
Tornado** 79,90 DM
Transarctica* 59,90 DM
Ultima 7* 89,90 DM
Ultima 7/2** 74,90 DM
Ultima Uw.** 69,90 DM
Ultima Uw. 2** 74,90 DM
V for Victory 3*** 79,90 DM
Veil of Darkn.* 79,90 DM
War in the Gulf* 74,90 DM
Waxworks* 59,90 DM
Big Box 2 54,90 DM
Bills Tomato G.** 59,90 DM
Birds of Prey** 69,90 DM
Bitmap Br. I** 49,90 DM
Black Sect*** A.A.
Blastar*** A.A.
Blue Max** 39,90 DM
Body Blows** 54,90 DM
Brain Chall.*** A.A.
Buck Rogers 2* A.A.
Bug Bomber** 59,90 DM
Bund. Man. Pr.* 64,90 DM
Burn. Rubber*** A.A.
Caesar 59,90 DM
Campaign* 74,90 DM
Form. I GP** 74,90 DM
Form. I Champ.*** A.A.
G 2** A.A.
Game of Life** 59,90 DM
Global Effect** 59,90 DM
Goal* 59,90 DM
Gobliins 2 54,90 DM
Gobliins 2* 69,90 DM
Graham Taylor** 54,90 DM
Gunship 2000** 69,90 DM
Hannibal* 69,90 DM
Hired Guns** 64,90 DM
History Line* 74,90 DM
Hook** 49,90 DM
Hot Numbers** 39,90 DM
Nigel Mansell** 54,90 DM
No greater Gl. 59,90 DM
No second Pr.** 59,90 DM
No. 2 Coll.* 69,90 DM
Nova 9*** A.A.
Pac. Island** 59,90 DM
Penthouse HN** 39,90 DM
Perf. General* 44,90 DM
-Data** 74,90 DM
Pinball Dreams** 54,90 DM
Pinball Fant.** 54,90 DM
Piracy 59,90 DM
Pirates** 39,90 DM
Popolus 2+** 69,90 DM
Powermonger** 59,90 DM
The Chaos Eng.** 49,90 DM
The Greatest* 59,90 DM
The Lost Vikings* 64,90 DM
The Perf. Gen.* 74,90 DM
-Data* 44,90 DM
Tracon 2 79,90 DM
Train it*** A.A.
Transarctica* 59,90 DM
Traps'n Treas.** 64,90 DM
Troddlers** 49,90 DM
Trolls** 49,90 DM
Turtles 2** 29,90 DM
Twilight 2000*** A.A.
Ugh! 54,90 DM
Univ. Monsters*** A.A.
Maniac Mansion 2* 84,90 DM
Pirates Gold* 89,90 DM
Space Hulk** 64,90 DM
Wizardry 7* 79,90 DM
Civilization* 84,90 DM
Comanche* 84,90 DM
-Mission* 54,90 DM
Combat Class.** 59,90 DM
Complete Chess* 64,90 DM
Contraptions** 44,90 DM
Cool World** 54,90 DM
Creepers** 79,90 DM
Crisis in Crem.** 79,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM
Daemonsgate*** A.A.
Dagger of A. Ra* 74,90 DM
Dark Half 54,90 DM
Dark Queen o. Kr.* 79,90 DM
Hexuma* 79,90 DM
High Comand*** A.A.
Hired Guns** 79,90 DM
History Line* 79,90 DM
Hot Numbers** 39,90 DM
Human race* 69,90 DM
Humans 59,90 DM
Inca* 89,90 DM
Incr. Machine* 69,90 DM
-Deluxe*** A.A.
Indy 4* 84,90 DM
Int. Sp. Chall. 59,90 DM
Island Dr. Brain* 69,90 DM
Jonathan* 79,90 DM
Jordan in Flight** 74,90 DM
Patriot** 79,90 DM
Perf. General* 79,90 DM
-Data** 44,90 DM
Pinball Dreams** 59,90 DM
Pirates** 39,90 DM
Pirates Gold 79,90 DM
Popolus 2** 74,90 DM
Prince of Pers. 2* 69,90 DM
Push over** 54,90 DM
Quest f. Glory 3* 79,90 DM
Railroad Tycoon** 79,90 DM
-Deluxe*** A.A.
Reach for Skies** 64,90 DM
Red Baron* 79,90 DM
-Scenario* 49,90 DM
Wayne Gr. 3 79,90 DM
Waynes World*** A.A.
Whales Voy.* 74,90 DM
Wing Comm. 2* 79,90 DM
-Spec. Op. je 44,90 DM
Wing C. Deluxe** 89,90 DM
Winter Chall.** 59,90 DM
Wiz Kid* 54,90 DM
Wizardry 7* 89,90 DM
WWF Wrestling** 54,90 DM
WWF Eur. Ramp.* 54,90 DM
X-Wing** 84,90 DM
-Data** 44,90 DM
Xenobots** 74,90 DM
Zool** 59,90 DM
-Data* 44,90 DM
Castles** 39,90 DM
-Data** 59,90 DM
Catch'em 49,90 DM
Champ. Man.*** A.A.
Anim. Class.*** A.A.
Chaos Engine** 49,90 DM
Chuck Rock** 29,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM
Civilization* 74,90 DM
Cohort 2 54,90 DM
Comb. Air P.** 64,90 DM
Conquestador* 69,90 DM
-Data* 39,90 DM
Contraptions** 44,90 DM
Human Race* 69,90 DM
Human Race** 54,90 DM
Humans** 54,90 DM
Indy 4* 79,90 DM
Int. Sp. Chall.** 54,90 DM
Int. Golf Champ.** A.A.
Ishar 2*** A.A.
Jaguar XJ 220** 49,90 DM
Jim Power** 49,90 DM
Joe & Mac** 49,90 DM
John Madden** 54,90 DM
Jonathan* 79,90 DM
Jungle Strike** A.A.
Jurassic Park*** 54,90 DM
KGB* 59,90 DM
-Data** 39,90 DM
Premiere** 54,90 DM
Premier Man. 49,90 DM
Prime Mover*** A.A.
Project Terra** 64,90 DM
Project X** 49,90 DM
Push over** 49,90 DM
Ragnarok*** A.A.
Railroad Tyc.** 74,90 DM
Rampart 54,90 DM
Raving Mad** 49,90 DM
Reach for Skies** 59,90 DM
Red Zone** 49,90 DM
Risky Woods** 54,90 DM
Road Rash** 54,90 DM
Vikings 49,90 DM
Walker** 64,90 DM
War in the Gulf* 69,90 DM
Warlords 49,90 DM
Waxworks* 59,90 DM
Whales Voy.* 69,90 DM
Wing Comm.* 79,90 DM
Wiz Kid** 49,90 DM
Wizardry 7* 79,90 DM
Wonderdog*** A.A.
WWF Wrestling** 49,90 DM
WWF Eur. Ramp.** 49,90 DM
Yo ! Joe !*** A.A.
Zero** 64,90 DM
Zool** 49,90 DM
SEIT ENDE JULI LADENGESCHÄFT AUCH IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24
...UND IN KÜRZE AUCH IN EINIGEN ANDEREN NORDDEUTSCHEN STÄDTEN !
CD-ROM UND JOYSTICKS AUF ANFRAGE *=DT. VERS. **=DT. ANL. ***=N. N. BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

BRAND-HEISS Bazar

Keine Panik!

Don't Panic-Shirt



Ja, ja, die Zeiten sind hart. Das Shirt kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

nur **23,95**

Electronic-Arts – das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**



1

AMIGA-KOFFER mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph
69,95



2

AMIGA-KOFFER mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam
99,95



4

C64-Koffer mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium
49,95



6

PC-KOFFER mit Zak McKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer
49,95

3

AMIGA-KOFFER mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll
49,95



5

PC-KOFFER mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion
99,95



Zool Package mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC

79,95

NEU!!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103

Neulich im All

3D-Rollenspiel hin, Super-Sportsimulation her, am lustvollsten spielt sich doch immer noch ein gelungenes Ballergame aus der Action-Branche.

SPHEROIDS

System: **PC**, (mind. 386SX, MCGA/VGA, unterst. Joystick, Gravis Game Pad, AdLib, SoundBlaster, PC-Soundman, Covox), empf. VK-Preis: **39,80 DM**, Hersteller: **Data Becker**, 40223 Düsseldorf, Muster von: **Hersteller**.

In der Bookware-Reihe von Data Becker erschien jetzt **Spheroids** für den DOS-PC. Der Name läßt bei alten Hasen Glocken klingen: Da war doch... – richtig: Asteroids, einer der weltberühmten Oldies aus den Daddelhallen. Und die namentliche Anlehnung an den Klassiker ist kein Zufall. Da wie dort schwebt das Raumschiff des Helden einsam in kosmischen Weiten und muß vor der Zerstörung durch umherfliegende "Gegner" bewahrt werden.

Natürlich ist Spheroids mit der Zeit gegangen, denn mit der lahmen Grafik des Vorbilds könnte man heute wohl kaum jemanden vor den Bildschirm locken. Und so glänzt die Neuschöpfung in 256 Farben, mit wechselnden Hintergrund- sowie be-



▲ *Gar nicht nett, der Endgegner*

eindruckenden Zwischengrafiken. Die Gegner sind auch keine unbelebten Gesteinsbrocken mehr, sondern Roboter, von denen einige sogar so gemein sind, auf Euch zu schießen. In jeweils sechs Wellen pro Abschnitt stürmen verschiedene Modelle auf Euer Schiff ein, die sich nach der Zerstörung in Wertmünzen verwandeln. Habt Ihr fleißig gesammelt, könnt Ihr Waffen und Energie für Euren Verteidigungskampf nachkaufen. Wer einen kompletten Abschnitt lebend übersteht, kann seinen aktuellen Spielstand speichern.

Gesteuert wird mit der Tastatur, einem Joystick oder dem Gravis Game Pad. Gewöhnungsbedürftig ist das allemal, denn die Bordkanone wird unabhängig von den Schiffsbewegungen ausgerichtet.

Was bei kampfgestählten Ballerveteranen sicherlich sauer aufstößt, ist für Gelegenheitsschützen eher von Vorteil: Spheroids ist äußerst fair, und das eigene Schiff kann ordentlich einstecken, ohne sich gleich in ein Explosionswölkchen zu verwandeln. Nur ein Zusammenstoß mit dem Endgegner in jeder sechsten Welle ist sofort tödlich. Eine Menge Spielspaß ist somit garantiert. ■

sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

TALESPIN

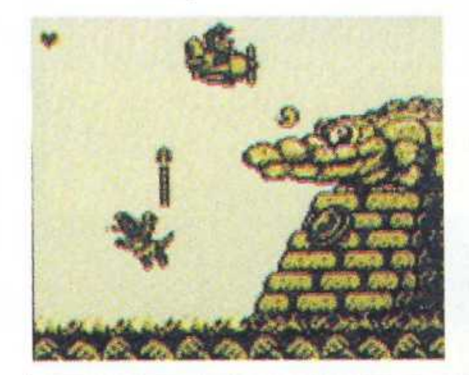
System: **GameBoy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Capcom**, USA, Muster von: **Flashpoint,** 23845 Oering.

Bärig

Baloo, die bekannte Bärennase aus Walt Disneys Dschungelbuch, darf sich in Talespin als Frachtpilot betätigen. Mit leichter Bewaffnung an Bord fliegt Baloo über das Meer, um Fracht für seine Kunden aufzusammeln. Plötzlich taucht eine Bande Piraten auf, um ihm die Ware wieder abzujagen. Vom feindlichen Flugzeug über fliegende U-Boote, Blubberblasenmaschinen und geworfene Knochen reicht das Arsenal, das Baloo das Fliegen schwer machen soll. Seinereiner ist jedoch ein Flieger-As und ballert sich loopingdrehend durch die Reihen der Feinde. Zwischendurch hat er immer Gelegenheit, mit dem unterwegs gesammelten Geld sein Flugzeug aufzubessern. Die Grafik des Games ist ordentlich, auch wenn sie stellenweise etwas winzig ist. Der Sound besteht aus dem gewohnten Piepen und nervt wie immer. Alles in allem ein Game, das nach einiger Übungszeit ein recht rasantes Eigenleben entwickelt und eine Menge Spaß bringt. ■

tmb

Nimm den Husten nicht so ▼ schwer, jetzt kommt der...



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



DIZZY – PRINCE OF THE YOLKFOLK

System: **PC** *(VGA)*, VK-Preis: **ca. 30 DM**, Hersteller: **Code Masters**, England, Muster von: **Hersteller**.

Da keine Kirschen für Kuchen da sind, müssen Dizzy-Ei und Daisy-Ei losziehen, um welche zu besorgen. Dabei kommen die beiden an ein Schloß, wo Daisy-Ei einschläft und Dizzy-Ei von einem Troll in einen Kerker gesperrt wird. Was für eine Eierei...

Das war die Story zu **Dizzy – Prince of the Yolkfolk** in Kürze. Weiter geht's nun bei Euch: Dizzy muß ausbrechen, Kirschen sammeln und Abenteuer bestehen. Dizzy ist ein farbenfrohes Action-Spiel mit einigen Adventure-Szenen. Es ist nicht zu schwer, braucht nur wenig Speicherplatz und läßt sich auch problemlos von jüngeren Spielern lösen. Für den kleinen Spielehunger zwischendurch ist Dizzy besser als so manche Mini-Salami. ■

jb



▲ ***Gleich gibt's Eiersalat...***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



CD-ROM

CD-Scharmützel

Europa 1914. Mit dem fatalen Attentat auf den Kronprinzen des über Österreich-Ungarn herrschenden Hauses Habsburg beginnt der erste Weltkrieg. Fast alle Länder des Kontinents sind in Bündnisse und Pakte verstrickt, die mit tödlicher Präzision dafür sorgen, daß sich ganz Europa in Kürze im Kriegszustand befindet.

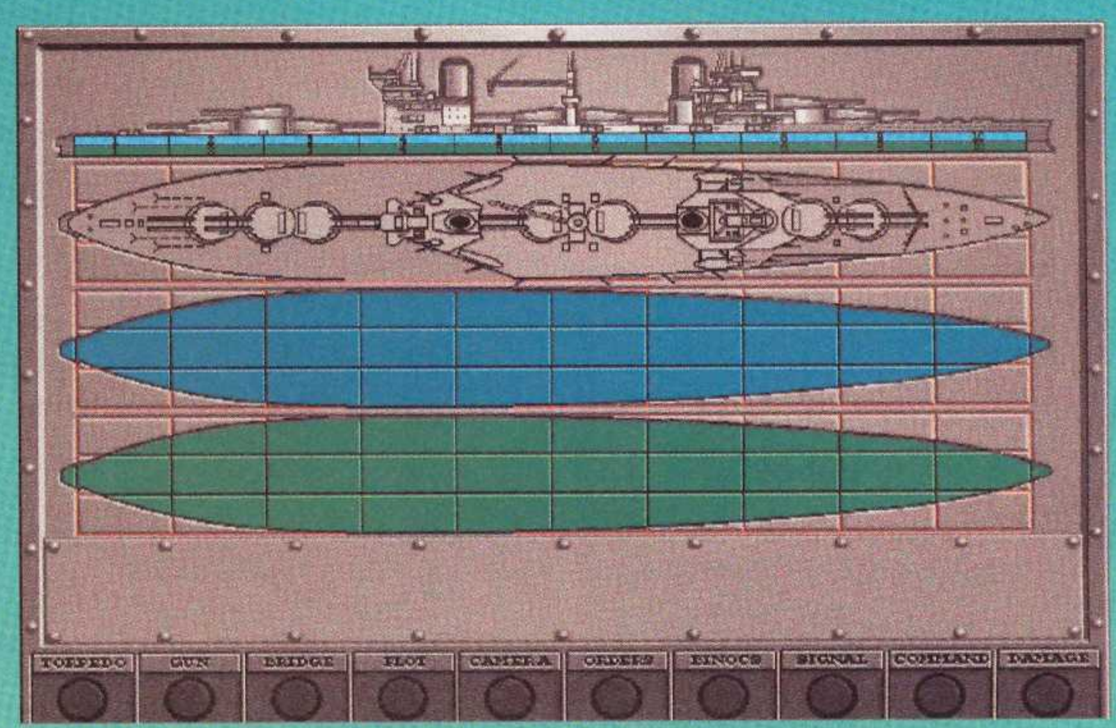
JUTLAND

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386DX, 4 MB RAM, VGA, SVGA, Festplatte mit 20 MB, unterstützt Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Maus empfohlen), empf. VK-Preis: **noch keine Angabe**, Hersteller: **Software Sorcery**, USA, Muster von: **Die Cassette, 32423 Minden**.

Der erste große Krieg des zwanzigsten Jahrhunderts bescherte der Menschheit so zweifelhafte Errungenschaften wie Panzer, Giftgas und Kampfflugzeuge. Doch nicht nur zu Land und in der Luft tobte der Krieg; mit völlig neuem Gerät ausgestattet, verwandelten die verfeindeten Länder auch Nord- und Südatlantik in mörderische Kriegsschauplätze.

Losgelöst von den politischen Hintergründen will **Software Sorcery** mit **Jutland** den Krieg im Atlantik als spannendes Strategiespiel präsentieren. Die Royal Navy und die kaiserliche Kriegsmarine dürfen ihre Händel, Scharmützel und Seeschlachten in diesem speziell für PC-CD-ROM entwickelten Game noch einmal austragen.

Ob Ihr nun die Schlachten genau nachvollzieht oder den Lauf der Geschichte verändert – Optionen hättet Ihr reichlich. Ihr könntet zum Beispiel wahlweise den Part der Briten oder den der Deutschen spielen. Vom kompletten Krieg oder ganzen Feldzügen in der Rolle des kommandierenden Admirals bis zur einzelnen Schlacht, in der Ihr als Kapitän eines Schiffs oder Kommandant eines Schiffsverbandes mitten drin seid, könntet Ihr reichlich unterschiedliche Missionen bestreiten – über 100 laut Hersteller. Ihr könntet Helgoland verteidigen, Euch auf den Falklands herumtreiben oder die große Schlacht vor Jütland neu schlagen.



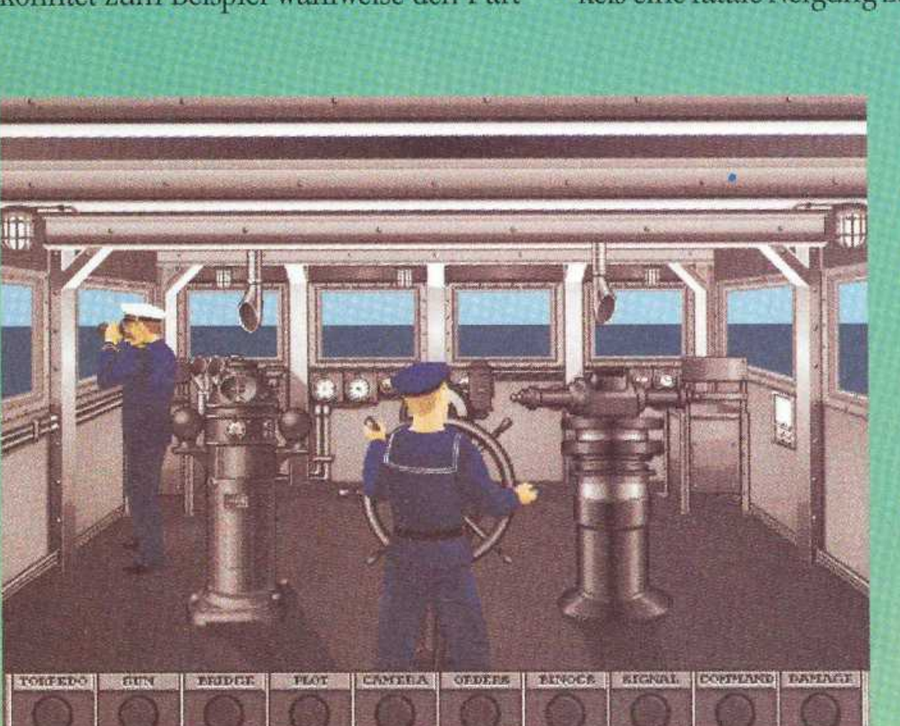
▲ *Schlachtschiff-Starschnitt*

Ihr könntet wahrscheinlich wirklich unheimlich viel machen, denn, wie gesagt, Optionen werden reichlich angeboten, die Grafik ist augenfreundlich und wird mit historischen Filmausschnitten angereichert. Nur leider haben die ersten Versionen des Strategiespektakels eine fatale Neigung zu Abstürzen. In fast jedem Screen gibt es eine Stelle oder einen Befehl, wo man besser keinen Mausklick versucht, weil das Prog ansonsten in die ewigen Jagdgründe eingeht. Obwohl Jutland deshalb auf drei verschiedenen Rechnern mit zwei verschiedenen Programmversionen getestet wurde, traten trotzdem immer wieder neue Fehler auf. Damit dürfte es sich hier wohl nicht mehr um einen Zufall handeln.

Vom Hersteller war gerüchteweise zu erfahren, daß neuere Versionen möglicherweise entbugt werden, aber so, wie sich das Game im Moment darstellt, kann man es nur mit einem Mercedes vergleichen, der nur drei Räder hat, was die Fahrfähigkeit definitiv einschränkt. Und die Bremse sollte hin und wieder besser auch nicht betätigt werden. Dito die Scheibenwischer. Und am Motor fehlt der dritte Zylinder. Aber sonst ist es ein tolles Auto...

Was soll man in diesem Fall für eine Wertung abgeben? Am besten gar keine, denn eine neue, "wanzen"freie Version wäre wahrscheinlich ein echter Renner! ■

tl



▲ *Was ist backbord zu sehen?*

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

System: **PC-CD-ROM** *(mind. 286/12, 640 KB RAM, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Maus, Joystick)*, VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Lucas-Arts**, USA, Muster von: **Rushware**, 41564 Kaarst.

Pirates Silver!

Nun sieh mal einer an! Guybrush Threepwood, seines Zeichens Möchtegern-Pirat, ist zwar nicht auf Gold gestoßen, aber für eine Versilberung seines ersten Abenteuers hat's inzwischen doch gereicht!

Um es gleich vorweg zu nehmen: Wenn Du die original Disk-Version schon hast, lohnt es sich absolut nicht, auch noch die Knete für die CD-Version lockerzumachen. Geändert hat sich nur minimal etwas an der Steuerung. Solltest Du jedoch einer dieser armen Unglücklichen sein, der **The Secret of Monkey Island** noch nicht in den Fingern hatte, dann kann man Dir zum Kauf nur gut zureden.
Monkey 1 ist immer noch ein absolut geniales Spiel, auch wenn es jetzt schon über zwei Jahre auf dem Buckel hat (im Februar 1991 hat's dafür einen Hitstern gegeben!). Die Reggae-Musik ist absolute Spitzenklasse und die Story wunderbar abgedreht – besonders der Kampfmodus, in dem um die Wette geflucht werden muß, wurde bisher nicht übertroffen. Schade ist nur, daß man Musik und Soundeffekte nur dann gemeinsam genießen kann, wenn man im Besitz eines Mixers oder zweier Lautsprechersysteme ist. Na ja, es ist eben nix vollkommen, aber dafür ist die deutsche Übersetzung bis auf gelegentliche kleinere Patzer ganz gut gelungen. ■

tl



◀ *In der Haifischbar*

»GUT«

CURSE OF ENCHANTIA

System: **PC-CD-ROM** (mind. 286/12, 640 KB RAM, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Virgin Games**, England.

Was ruckt denn da?

Schon mal was von Scrolling gehört? Wenn nicht, dann schaut Euch mal das an, was in Curse of Enchantia unter dieser Bezeichnung läuft – was Ihr da zu sehen bekommt, fällt auf jeden Fall NICHT in diese Kategorie!

Zwar hat schon die Disk-Version von Curse of Enchantia in bezug auf Scrolling mehr zu Tränen denn zur Nachsicht herausgefordert, aber das, was hier CD-mäßig abläuft, ist wirklich ein Trauerspiel. Ist die Story noch einigermaßen spannend (für einen Ewige-Jugend-Zauber entführt eine fiese Hexe einen spielenden Jungen in ihre mittelalterliche Welt), ist die Umsetzung eine echte Frechheit.

Curse of Enchantia läßt sich nicht von CD spielen, sondern muß auf die Festplatte kopiert werden. An der reichlich gewöhnungsbedürftigen Steuerung wurde ebensowenig etwas geändert wie an den meistens nicht sehr logischen Puzzles. Der Sound dudelt zu Beginn ja noch ganz nett vor sich hin, nervt bei längeren Sitzungen jedoch durch fehlende Abwechslung. Tja, und dann das sogenannte Scrolling. Läuft Euer Held Brad längere Strecken durch das Bild, ruckt der Bildschirm fünftelmäßig nach. Auf längere Distanzen tränen da trotz der eigentlich recht hübschen Grafiken die Augen, und die Atmosphäre bleibt irgendwann völlig auf der Strecke.

Curse of Enchantia ist ein blendendes Beispiel für ein Programm, dessen Umsetzung auf CD sich die Firma echt hätte schenken können. Nur eingefleischte Adventurefreaks werden sich daran delektieren können. ■

tl

»ZUFRIEDENSTELLEND bis MANGELHAFT«



▲ *Wenn der Strom ausfällt…*

1001 SPIELE

System: **PC-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 99 DM**, Hersteller: **Data Media**, 50859 Köln, Muster von: **Hersteller**.

1001 auf einen Streich

CDs sind ganz toll. Da kann man nämlich Software drauf speichern, und zwar gute und weniger gute.

CD-ROMs haben einen Riesenvorteil: Sie können unheimlich viel speichern, so viel, daß man gar nicht alle Inhalte auf den Titel bekommt. Und weil man so viel Platz für Daten und so wenig für Worte hat, kommen auch nur die Highlights vorne drauf, während die "Gurken" auf den hinteren Plätzen vor sich hingrünen.

So auch auf dem CD-ROM von DATA MEDIA, genannt "1001 Spiele". Die 1 am Ende steht für das Highlight, und das ist "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", wir haben es schon ausführlich vorgestellt. Es handelt sich hier um die deutsche Version, was immerhin schon mal ein Vorteil ist. Nun ist Indy IV ja auch schon ein wenig älter, deshalb müssen die anderen tausend Spiele mit in den Test.

Diese setzen sich bis auf ein paar spielbare (oder auch nicht spielbare) Demos aus lauter Public-Domain- und Shareware-Programmen zusammen, wobei die Spiele den Genres nach zusammengefaßt sind. Bei den Demos findet man noch zeitweilig interessante Sachen wie das abgebildete Clouds of Xeen, so taufrisch sind die aber auch nicht mehr.



▲ *Ein bekannteres Demo: Clouds*

Die richtigen Gurken sind aber in der PD und Shareware. Da gibt es Games aus der prä-286er Zeit, als EGA noch als Schreibfehler von EGAL bekannt war. Die Dinger sind teils unbrauch-, teils unspielbar. Ab und zu gibt's mal 'nen Lichtblick wie ein Demo von Commander Keen (auch schon im Rentenalter), oder eines der besseren Shoot'em'Ups namens Menace.

Einige Spiele wollen überhaupt nicht laufen, woran auch der Start aus einer auf der CD enthaltenen Oberfläche Schuld sein kann. Im großen und ganzen aber ist die CD Geschmackssache: Wer Indy IV noch nicht hat, kann sich auf diesem Wege die deutsche Version sichern und bekommt noch so manchen Edelstein im Geröll, wer's hat, sollte lieber verzichten. ■

jb

»GERADE NOCH ZUFRIEDENSTELLEND«

FABLES & FIENDS: THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK 1

System: **PC CD-ROM** *(mind. 386/16, 640 KB RAM, VGA/MCGA, Festplatte, Maus, unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Westwood Studios**, USA, Muster von: **Virgin Games**, England.

Kyrandia, Kyrandia ...

... Brandon ist für alle da. Auch CD-ROM-Besitzer kommen jetzt in den Genuß dieses im wahrsten Sinne des Wortes "zauberhaften" Programms.



The Legend of Kyrandia ist tatsächlich zu einer Legende im Spielebereich geworden. Wunderschöne Grafiken, ein Sound, der sich schmuseweich ins Ohr kringelt und eine absolut genial einfache Steuerung (mit einem einzigen Mausknopf klickst Du Dich durch das ganze Adventure) haben schon bei der Disk-Version für einen Hitstern gesorgt. Alle diese Features sind 1:1 übernommen worden.



◀ *Hey, macht den Scheinwerfer aus*

Um Kyrandia auf CD-ROM noch einen Extrakick zu geben, haben Brandon & Co inzwischen sogar sprechen gelernt – zum großen Leidwesen aller Normalsterblichen jedoch bisher nur Englisch. Die Screen-Texte können aber auch auf Deutsch ausgegeben werden, leider wurde dabei an der manchmal ziemlich uneleganten Übersetzung nichts geändert.

Spaß machen Brandons Abenteuer auch hier wieder auf jeden Fall. Bis der böse Jester zu Fall gebracht wird, werden lange, spannende Stunden vergehen. Hoffentlich läßt die Umsetzung des zweiten Teils auf CD nicht auch wieder so lange warten. ■

tl



▲ *Wie bei der Familie Robinson*

»GUT«

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Händler-anfragen erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · **LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1**

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher,** also an Euch.

Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 - Fax: (06131) 238062

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 64,90**	**DM 79,90**
Freddy Pharkas	**PC**	**DM 64,90**	
Pirates Gold	**PC**	**DM 84,90**	
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 74,90**	
X-Wing Data	**PC**	**DM 44,90**	
Starwing, dt.	**SNES**	**DM 99,90**	
Aces over Europe	**PC**	**DM 79,90**	
Super Turrican, US.	**SNES**	**DM 99,90**	

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.
Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
1869	DV	69,90	79,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. T. A. C.	DA	69,90	84,90
Abandones Places 2	DV	64,90	79,90
Aces over Europe	DV	a. A.	79,90
Aces of the Pacifik			69,90
Aces of the Pacific + Data	DV		79,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		89,90
Arabian Nights		64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	a. A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	59,90	
Bard's Tale Cons. Set	DA	59,90	59,90
Battle Chees 4000	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondar			69,90
Birds of Prey	DA	69,90	74,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows		54,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burrasic Park		a. A.	a. A.
Burning Steel	DV		79,90
Burntime		a. A.	a. A.
Buzz			89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Car and Driver	DA		74,90
Castles 2	DA		69,90
Chaos Engine	DA	49,90	
Civilization	DV	74,90	84,90
Comanche	DV		84,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		129,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das schwarze Auge	DV	74,90	79,90
Day of Tentacle	EV	a. A.	74,90
Day of Tentacle	DV		89,90
Der Patrizier	DV	69,90	79,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Schöne und das Biest	DV		79,90
Dogfight	DA		89,90
Doom			a. A.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dragon's Lair 3	DA	59,90	64,90
Dune 2	DV	59,90	64,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elisabeth 1.	? ?	a. A.	a. A.
Elite 2	DA		a. A.
Eye of Beholder 2	DV	79,90	79,90
Eye of Beholder 3	DV	74,90	79,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		89,90
Falcon 3.0	DA		84,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		64,90
Fields of Glory	? ?		89,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	64,90	69,90
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90	89,90
Freddy Pharkas	DV		64,90
Front Page Football	DA		74,90
Goal!	DA	54,90	a. A.
Goblins 2		59,90	64,90
Gunship 2000	DA	64,90	84,90
Gunship 2000 Senario			59,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		89,90
History Line 14/18	DV	79,90	79,90
Humans		54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		89,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	84,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
Island Dr. Brain	DV		74,90
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		74,90
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		79,90
Lands of Lore	? ?	a. A.	a. A.
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	59,90	74,90
Legend of Kyrandia 2	DV	a. A.	a. A.
Lemmings 2	DA	64,90	79,90
Links 386 Pro	DA		89,90
Links Banff			44,90
Links Barton Creek			39,90
Links Bay Hill			39,90
Links Belfry			44,90
Links Bountiful		39,90	39,90
Links Firestone		39,90	39,90
Links Hyatt Dorado			44,90
Links Mauna Kea			44,90
Links Pinehurst			39,90
Links Tron North			39,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			69,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	
Mad TV	DV	69,90	79,90
Might & Magic 3	DV	69,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		a. A.
Monkey Island 1	DV	69,90	79,90
Monkey Island 2	DV	79,90	79,90
Monster Bash	? ?		a. A.
Morph		49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	a. A.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	49,90	54,90
Pinball Fantasiea	DA	59,90	a. A.
Pirates Gold	? ?		84,90
Populous 2	DA		74,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager		54,90	59,90
Quest of Glory 3		69,90	
Railroad Tycoon	DA	79,90	84,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Red Baron	DV		74,90
Return of Phantom	? ?		89,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL			74,90
SWOTL Datas			a. A.
Sensible Soccer 92/93	DA	49,90	54,90
Shadow of the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV		84,90
Sherlock Holmes	DV		79,90
Shuttle	DA	54,90	64,90
Silent Service II	DA	74,90	74,90
Sim Life	DV	a. A.	79,90
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	69,90
Street Fighter 2	DA	59,90	64,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Speech	DA		39,90
Strike Commander + Speech	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	89,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	64,90	79,90
Task Force 1942	DA		89,90
Terminator 2029			89,90
The Greatest	DV	59,90	64,90
The Legacy	DV		79,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
The Lost Vikings	DV	64,90	74,90
Tornado		a. A.	a. A.
Transarctica	DV	54,90	54,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 6	DA	59,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			49,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		74,90
Unlimited Adventures	? ?	a. A.	a. A.
Veil of Darkness			79,90
WWF European Rampagne		54,90	59,90
Walker	DA	64,90	a. A.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf	? ?	69,90	74,90
Wing Commander 1		34,90	54,90
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		84,90
Wing Commander 2	DV		79,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		44,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		44,90
Wing Commander Speech			39,90
Wizardry 7	DV	84,90	84,90
X-Wing	DA		84,90
X-Wing Data	DA		44,90
X-Wing + Data	DA		124,90
Xenobots	DA		74,90
Zool	DA	39,90	54,90
CD-Rom			
7th Guest			129,90
Battle Chess			a. A.
Chessmaster 5 Billion and One			89,90
Der Patrizier			89,90
Inca			104,90
Indiana Jones 4			a. A.
Legend of Kyrandia			a. A.
Space Quest 4			74,90
Hot News			29,90
Mega Drive			
Alien 3		dt	99,90
Flashback		dt	109,90
Shining Force		US	a. A.
Tiny Toons		dt	94,90
Super NES			
Alien 3		dt	119,90
B.O.B.		dt	104,90
Bubsy		US	119,90
Desert Strike		dt	104,90
Final Fight 2		US	114,90
Jimmy Connors Tennis		dt	109,90
Jungle Strike		US	a. A.
Star Wing		dt	99,90
Street Fighter		dt	89,90
Super Bomberman		US	a. A.
Super Mario Kart		dt	89,90
Super Propotector		dt	109,90
Super Star Wars		dt	119,90
Super Turrican		US	99,90
Techmo NBA Basketball		US	119,90
Tiny Toons		dt	114,90
Ultima 6		US	a. A
Wing Commander		dt	129,90
Wing Commander Special Operations		dt	129,90
WWF 2 Royl Rumple		dt	129,90
Soundkarten/Zubehör			
Sound Blaster 16			399,00
Sound Blaster 16 ASP			479,00
Joystick			
Gravis Pro			79,90
Thrust Master			149,90
Gamepad			44,90

Klassiker im Weltraum

RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH

System: **PC-CD-ROM**, *(386/16, 640 KB RAM, Festplatte, VGA, Maus, unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Rushware**, 41564 Kaarst.

Nicht um klassische Musik handelt es sich bei dem Stoff, der auf der silbernen Scheibe glänzt, sondern um ein klassisches Weltraumszenario, das Larry Niven zu Ruhm verholfen hat: Die Ringwelt, ein gigantisches, in fernster Zukunft angesiedeltes Szenario.



▲ *Lange Haare, kurzer Verstand – oder?*

Von Helden, Feiglingen, gerissenen Händlern und alles zerstörenden organischen Kampfmaschinen handelt die Geschichte, die in einem Universum voller technischer Wunder spielt. Geniale Ingenieure haben vor undenklichen Zeiten aus den Planeten eines Sonnensystems eine riesige ringförmige Welt und unvorstellbare Maschinen zusammengebaut.

Nichts schien ihnen unmöglich zu sein – bis ein kleiner Schimmelpilz auftauchte und die ganze HiTech in bröselnde Leiterbahnen zerlegte. Die Ringwelt-Ingenieure starben aus, die Bevölkerung fiel in unterschiedliche Stadien der Barbarei zurück. Als Menschen, löwenartige Kzin und feige Puppeteers schließlich den Weltraum eroberten, ist die Erinnerung an die Ringwelt erloschen, und nur ein Zufall bringt das Bauwerk wieder zum Vorschein.

Eine komplexe Vorgeschichte muß verdaut werden, um die Hintergründe des Spiels überhaupt zu verstehen. Und dann hat einen die Story in ihren Fängen und läßt nicht so schnell wieder los.

Als Floppy-Version bereits mit einem ASM-Hit ausgezeichnet, steht auch die Umsetzung auf CD in nichts zurück. Grafisch sehr beeindruckend, fesselt dieser "Nachfolger" zu den berühmten und mit reichlich Auszeichnungen versehenen Büchern jetzt auch CD-ROM-Besitzer an den Monitor.

Vom Spielerischen her hat sich gegenüber der Urversion nicht viel verändert (Test in ASM 5/93). Mittels einer einfachen Point&Click-Steuerung zeigt Ihr Eurem Helden Quinn, einem gut durchtrainierten Söldner mit schnellen Reflexen und viel Grips, wo es im Szenario lang geht. Unterhaltungen werden per Menü abgewickelt, und Quinns Freund, der löwenmähnige Kzin Chmeee, greift – wenn's brenzlig wird – aktiv in die Action ein.

Geboten wird von Ringworld eine ganze Menge – und das nicht nur vom Gameplay her. Außer dem üblichen Papierkram findet Ihr in der Packung auch eine Ausgabe von Larry Nivens "Ringworld"-Roman (allerdings genau wie das ganze Game auf Englisch). Das erklärt schon mal das enorme Gewicht. Auf der CD gibt's dann noch ein paar Extraschmankerl, die den ganzen Aufwand durchaus rechtfertigen. Außer dem eigentlichen Programm und drei Tracks mit Musik aus dem Spiel (Komponist Ken Allen hat ein echtes Händchen für atmosphärische Sounds), wartet nämlich ein Interview mit Meister Larry Niven höchstpersönlich auf Euch. Eine seltene Gelegenheit, näher mit den treibenden Köpfen hinter so einem Werk in Kontakt zu kommen.

Wer von Euch Adventure-Freaks sich **Ringworld – Revenge of the Patriarch** noch nicht als Floppy-Version zugelegt hat, der sollte bei dieser CD-ROM-Umsetzung auf jeden Fall zugreifen. Es ist selten genug, daß ein Künstler bei Adaptionen seiner Produkte überhaupt ein Wort mitreden kann. In diesem Falle hat der Autor es geschafft, die Atmosphäre seiner Bücher auch auf den Computer rüberzubringen. Keine kleine Leistung, wenn man bedenkt, wie komplex und kompliziert sein Ringwelt-Universum aufgebaut ist...

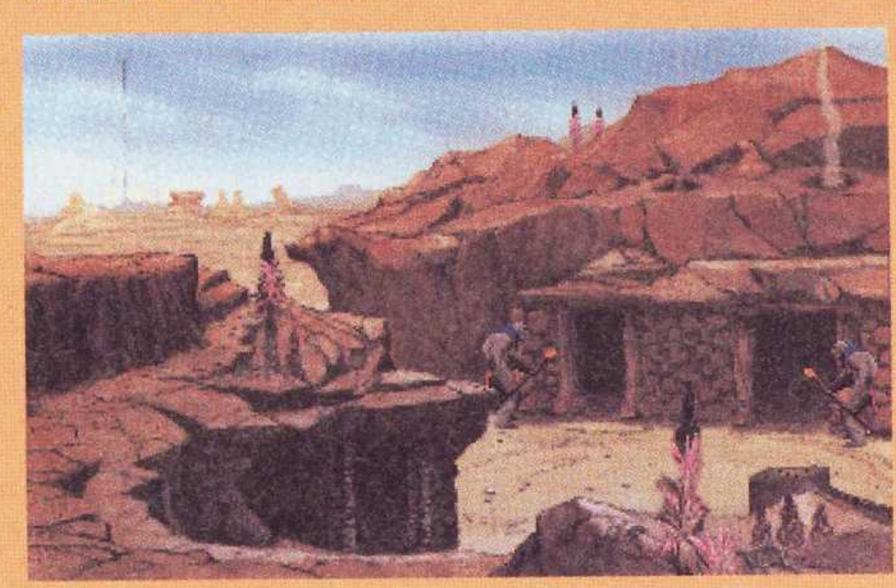
tl

»GUT«



▲ *Immer rechts vom Mittelstreifen*

▼ *Dürfen wir reinkommen*





▲ *Ein kleiner Schritt für die Besatzung...*

SOUNDS

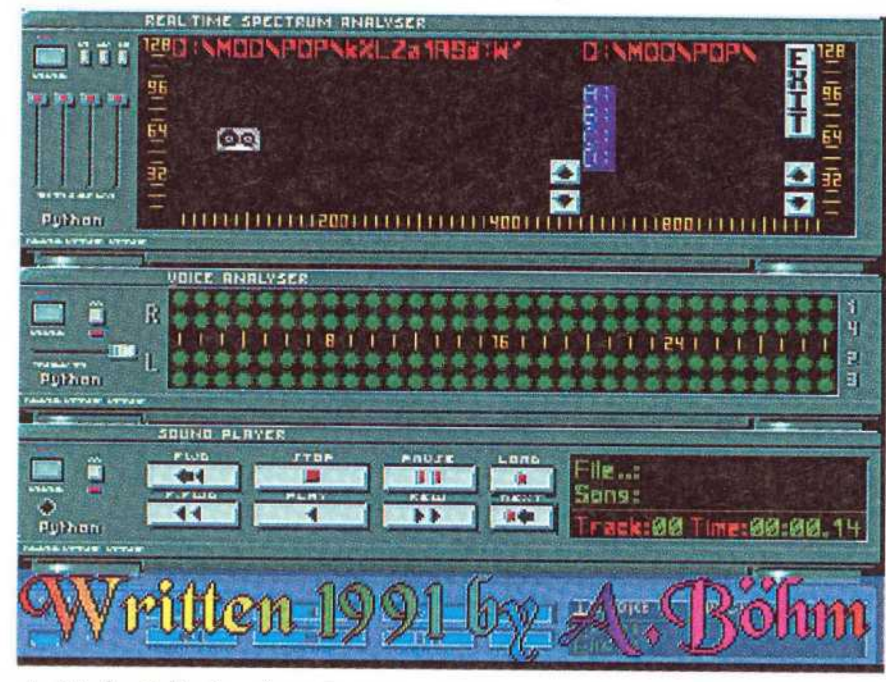
System: **PC-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 95 DM**, Hersteller: **Data-Media**, 80859 Köln, Muster von: **Hersteller**.

Ohrengraus

Habt Ihr einen Amiga? O.K., dann könnt Ihr weiterblättern. Habt Ihr einen PC mit CD-ROM? Dann kriegt ihr jetzt was zu hören...

Modules nennt man die Musikstücke auf dem Amiga, die mittels gesampelter Instrumente entstehen. Diese Modules sind teilweise genial, teilweise fetzig, teilweise schnarchig. Aber sie klingen gut – zumindest dann, wenn man es richtig anstellt.

Was passiert, wenn man solche "Mods" auf den PC herüberkonvertiert



▲ *Mehr Schein als sein...*

und über die Soundkarten abspielt? Na? – O.K., ich geb's zu, ich mag den Commo-Rechner lieber, aber immerhin gibt's ja heute auch schon gute Player auf DOS- oder Windows-Basis. Worauf ich hinauswill? Auf die CD "Sounds". Diese nennt sich "komplettes, nur 12 cm großes Tonstudio inklusive über 600 Musiktitel". Aha!

Kurz gesagt: Was macht ein PC-User mit über 600 Modules und einigen Playern, die auf der eigenen Soundkarte nur Müll erzeugen? Tontaubenschießen? Also: Man legt die CD ins Laufwerk, tippt das Wort "Start" ein und landet in einer Menü-Oberfläche. Dort findet man nach Themen geordnet die Mods sowie diverse Player, von denen manche schon ihn Erfurt –äh, Ehrfucht ergraut sind und die dementsprechend öfter mal Probleme bekommen.

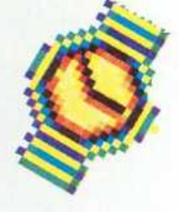
Dann drückt man ein paarmal die Enten-Taste und bekommt diverse Töne um die Ohren geschmissen. Auf die Platte installieren darf man auch – aber warum sollte man?

Ein Tip vom Amiga- und Modem-Besitzer Jürgen: Geht in diverse Amiga-Boxen und zieht Euch die Mods (die, die kein Modem haben, kennen bestimmt einen, der eins hat!), dann geht in PC-Boxen und zieht Euch neue Player. Das kommt billiger und macht mehr Spaß, weil man durch die Boxen außerdem schnell neue Leute kennenlernt. ■

jb

»Oh, Mann!«

Immer schön laaaaangsam



THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386SX, 1 MB RAM, unterst. Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Thunderboard, Maus empfohlen), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Dynamix**, USA, Muster von: **Sierra On-Line**, USA.

Nur nicht hetzen, sagten sich wohl die Leute von Sierra, als sie die Abenteuer von Willy Beamish auch noch auf CD bannten. Und damit meinten sie vermutlich weniger die Produktions- als vielmehr die Ladezeiten zu diesem Langweiler.

Was da im Februar '92 als PC-Version noch locker einen ASM-Hit eingeheimst hatte, kann auf CD wahrlich keine Lorbeeren einsammeln. Die Geschichte um einen ganz normalen amerikanischen Durchschnittsjungen, komplett mit nervigen Schwestern, nervigen Eltern, nervigen Lehrern und grünem Frosch in der Tasche, ist zwar immer noch aktuell, was das Problem eines arbeitslosen Vaters, politischer Machenschaften und eines Umweltskandals angeht – aber wenn man die technische Ausführung betrachtet, ist das Game eine Katastrophe.

Den cartoonartigen Grafiken hätte eine Nachbearbeitung sicher nicht geschadet, denn inzwischen sind die Ansprüche auf diesem Gebiet etwas gestiegen, aber das ist Geschmackssache. Finsterer sieht es auf dem akustischen Sektor aus. Der Sound an sich ist ja soweit ganz okay. Die "neue" (schauspielerisch reichlich überzogene) Sprachausgabe jedoch ist eine ganz andere Sache. Zum einen ist sie komplett englisch (woran man sich zur Not noch gewöhnen könnte, da der Text auch noch als Textblase zu sehen ist), viel schlimmer ist, daß sie teilweise wie ein Wasserfall rauscht. Zudem verschleiert sich züchtig das Bild, sobald eine Textblase erscheint.

Was dem Ganzen spielerisch schließlich den absoluten Todesstoß versetzt, sind die eeeeewig langen Ladezeiten, die einem den letzten Nerv rauben und flüssiges Spielen unmöglich machen. Da geht auch noch das letzte bißchen Motivation sehr schnell flöten, wenn (bei einem CD-ROM-Laufwerk mit durchschnittlicher Zugriffszeit) die ständigen, durch eine neckische Armbanduhr verschönerten Wartezeiten länger dauern als die dann folgenden kurzen "Film"-Einblendungen. Ehrlich: Wenn ich mir eine Uhr ansehen will, brauche ich nur in der Küche an



▲ *Interessante Gespräche können sich hinziehen...*

die Wand zu schauen, was den zusätzlichen Vorteil hat, kein Geld zu kosten. ■

tl

»Mangelhaft«

Alles Silber was glänzt?



Daß der Siegeszug der kleinen verspiegelten Kunststoffscheibchen nicht mehr aufzuhalten ist, wissen wir längst. Auch daß CD-ROM-Laufwerke für Computer und Videospiele allenthalben praktisch von Stunde zu Stunde preiswerter werden, ist kein Geheimnis. Wir laden Euch auf eine Reise durch die bunte Welt der Systeme ein.

CD-ROMs sind eine feine Sache. 650 MByte Speicherkapazität geben Programmierern die Gelegenheit, jede noch so aufwendige Grafik, jeden noch so bombastischen Sound und jedes noch so tiefgehende Gameplay auf einen einzigen Datenträger zu packen. Für die unterschiedlichsten Systeme existieren unterschiedliche Lösungen, die neben dem Medium Compact-Disk zumindest eine Gemeinsamkeit haben: Sie sind untereinander herzlich inkompatibel.

Grundsätzlich müssen sich Anwender, die mit dem Kauf eines CD-ROM-Laufwerks liebäugeln, nicht weiter um dessen Innenleben kümmern. So wird für die PC-Engine nur ein einziger CD-ROM-Typ angeboten, paßt das A570 von Commodore nur an den Amiga 500 und mag der Apple-Läufer keine PC-Scheiben. PC-Anwender haben's schwerer, denn die offene Systemarchitektur läßt mehrere technische Konzepte zu, verlangt dafür aber auch eine gewisse Portion Know-how.

Das Innenleben

Die Technik zum Datenspeichern ist bei Computer-CDs prinzipiell die gleiche wie bei Audio-CDs. Bei der Herstellung werden kleine Vertiefungen in die Oberfläche der lichtreflektierenden Datenträger-Folie eingebrannt. Diese sagen dem abtastenden Laser, ob an der gerade abgetasteten Stelle jeweils der Wert Null oder Eins vorliegt, denn nur mit diesen beiden Werten läßt sich digital rechnen.

Anders als bei der Schallplatte sind die maximal 650 MByte an Daten der CD auf einer spindelförmigen Spur abgelegt, die von innen nach außen verläuft. Je nachdem, wo die vom Programm benötigten Daten liegen, dreht sich die CD daher mal schneller und mal langsamer. Das ist auch der größte Nachteil gegenüber Festplatten, deren Aufteilung in Sektoren man sich wie kleine Kuchenstückchen vorzustellen hat. Die Festplatte dreht sich mit konstanter Geschwindigkeit, und die ist meist zehnmal so hoch wie die von CD-Laufwerken. Das verlangsamt bei der Schillerscheibe erst mal die Zugriffszeit bei der Suche, denn die Daten drehen sich nicht besonders schnell unter dem Laser vorbei. Man kennt das vom Audio-Player, der meist eine bis zwei Sekunden benötigt, bis er ein angewähltes Stück gefunden hat. Gute Laufwerke sollten nicht länger als 300 bis 400 Millisekunden für die "Mittlere Zugriffszeit" benötigen, das entspricht 0,3 bis 0,4 Sekunden.

Gleichzeitig bremst die geringe Umdrehungszahl den Datendurchsatz, also die Menge an Bytes, die pro Sekunde vom CD-Laufwerk in den Arbeitsspeicher des Rechners geschickt werden. Ohne technische Tricks, die teuer bezahlt werden müssen, liegen handelsübliche Laufwerke bei etwa 150 KByte pro Sekunde, werden also nur noch von der Diskette unterboten. Kein Vergleich zu Festplatten oder gar Speichercartridges (etwa Konsolen-Spielen).

unbeschriebener Zustand | beschriebener Zustand
Schutzschicht
Blase
reflektierende Folie
Laser

▲ *Eine CD wird "beschrieben". Die Blase beugt später den "lesenden" Lichtstrahl und steht dann für 1 Bit Information*



▲ *Das CDTV meldet sich: glänzende Vorführung, weniger glänzende Zukunft*

IDE oder SCSI?

Nun braucht jeder Datenträger, ob Schlabberscheibe, Festplatte, Cartridge oder eben Compact Disc, eine Verbindung zum eigentlichen Rechner, um seine vielen Bits und Bytes in den Arbeitsspeicher zu schaufeln. Weil es in der Natur der Dinge liegt, haben kluge Ingenieure neben eigenwilligen Adaptern (Konsolen) zwei relativ universelle Methoden der Datenübertragung erfunden, deren wesentliche Unterscheidungsmerkmale Preis und Geschwindigkeit heißen und die bei PC, Amiga und Macintosh zum Einsatz kommen.

Beim PC ist dabei das IDE-Verfahren (mit dem sogenannten AT-Bus-Interface) aufgrund der einfachen Konstruktion und des niedrigen Preises

weitverbreitet. Die Steuerelektronik ist hier auf dem Peripheriegerät integriert und macht einen zusätzlichen Controller überflüssig.

SCSI (sprich: "Skassi") ist eine universelle und systemübergreifende Schnittstelle für maximal sieben Peripheriegeräte, die über einen gemeinsamen SCSI-Adapter (gibt's für Amiga, PC und Atari ST – im Mac ist er schon eingebaut) miteinander kommunizieren. Der Vorteil dieser Technik ist eine höhere Datenübertragungsrate, die im wesentlichen den Festplatten zugute kommt. Wer oft mit sogenannten ernsthaften Anwendungen arbeitet, der weiß, welche Datenmengen ständig zwischen Platte und Arbeitsspeicher hin- und hergeschoben werden und wie wichtig dort nicht nur eine schnelle Zugriffszeit, sondern auch eine hohe Datenübertragungsrate ist. Eine SCSI-Schnittstelle ermöglicht einen theoretischen Datendurchsatz von 5 MByte pro Sekunde.

Im Zusammenhang mit CD-ROM-Software für den PC taucht oft die Abkürzung "MPC" (Multimedia-PC) auf. Dabei handelt es sich um einen "Standard", den Microsoft zusammen mit einigen anderen Unternehmen vereinbart hat. Die Mindestausstattung für einen "Multimedia-PC" ist demnach ein einfaches CD-ROM-Laufwerk (braucht nicht "multi session"-fähig zu sein) mit Audio-Ausgang, eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte sowie eine Super-VGA-Grafikkarte. Mehr nicht.

Hier spielt die Musik

Gemeinsam ist allen CD-ROM-Laufwerken – ob sie nun im CDTV, im CD-I-Gerät, im Sega-Mega-CD, im 3DO, am Amiga, PC oder Mac ihre Arbeit verrichten, die Lesefähigkeit für Audio-CDs. Eine eingebaute Elektronik wandelt die digitalen Signale einer CD in analoge und somit hörbare Werte um und schickt diese zu einem Kopfhörerausgang, der sich entweder am CD-ROM-Laufwerk selbst, auf einer Controller- oder einer angeschlossenen Soundkarte befindet. Das umgekehrte Verfahren, also auf einem Audio-Player CD-ROMs abzuspielen, ist nicht möglich – zum einen, weil Audio-Player beim Zugriff auf Daten nur die für Musik wichtigen Sekundenwerte finden (CD-ROM-Laufwerke sind wesentlich genauer), zum anderen, weil die Übertragungselektronik zum Computer fehlt. Keine Regel ohne Ausnahme: Es gibt CD-ROM-Titel mit ausgewiesenen Audiospuren (ein besonders tolles von vielen Beispielen: "Der Patrizier"), bei denen sich die Begleitmusik mit jedem beliebigen CD-Player abspielen läßt.

Bei der Klangqualität muß der Zuhörer Abstriche machen, da CD-ROM-Laufwerke im Gegensatz zu den 16-Bit-Audioplayern nur mit 8-Bit-Oversampling arbeiten. Klartext für Tontechniker: Die theoretisch bei 16 Bits möglichen 65536 Signalstärken rechnet der 8-Bit-Player auf 256 Werte herunter. Soviel an Hintergrundwissen. Nun aber ab zu den Speziallösungen und -Anwendungen.

Alles Silber was glänzt?



▲ **Kodaks Photo CD ist gerade dabei, zum Liebling engagierter CD-ROM-Freaks zu werden**

Bitte lächeln: die Photo-CD

Von Kodak 1992 vollmundig angekündigt, steht der Photo-CD-Player heute in der Auslage fast jedes Fotogeschäfts. Ihr gebt im Laden Euren Film ab (z.B. die gräßlichen Urlaubsbilder mit Tante Ruth...), und der Händler überspielt die maximal 100 Aufnahmen auf eine Compact-Disc, was pro Bild etwa 1,40 DM kostet. Die Bilderscheibe könnt Ihr Euch dann mit jedem CD-Laufwerk ansehen, welches das Photo-CD-Format verträgt. Das sind zum einen die Photo-CD-Player von Kodak selbst, dann das CD-I von Philips, die 3DO-Konsole, verschiedene Macintosh-CD-ROM-Drives und PC-Laufwerke mit Hilfe der passenden Treiber.

Bei letztgenannten ist allerdings die Frage wichtig, ob die Laufwerke "single session"- oder "multi session"-fähig sind. Technisch ist es nämlich möglich, daß Ihr nicht 100 Bilder auf einmal auf die CD pressen laßt, sondern erst die Urlaubsfotos, zwei Monate später die Silberne Hochzeit der Großeltern und schließlich die grausamen Fotos vom Weihnachtsfest. Mehrere Sessions eben. Einige CD-ROM-Laufwerke werden nur mit der jeweils ersten Bespielung einer Photo-CD fertig.

Familienunterhaltung: CD-I

Das CD-I von Philips, dem Riesen der Unterhaltungselektronik, ist ein völlig eigenständiges System, das nur spezielle CD-I-Scheiben, Photo- oder Audio-CDs im Laufwerk sehen möchte. Das Ding wird am Fernseher oder PAL-Monitor angeschlossen und mit einer drahtlosen Fernbedienung, an deren Kopf ein winziger Joystick sitzt, gesteuert. Weil das "I" in "CD-I" für "interaktiv" steht, hat Philips auch gleich eine stattliche Sammlung von Nachschlagewerken und multimedialen Geschichten zum Selber-Dazwischengehen veröffentlicht. Aber auch starke Spie-

le wie "Inca" und "Lords of the Rising Sun" tummeln sich bereits mit sehenswerter 16-Bit-Grafik auf dem CD-I.

Alles Silber was glänzt?

Geplant sind sogar komplette Spielfilme. Ein spezielles Decoder-Modul soll die gewaltigen Datenmengen zusammen mit einer (gegenüber dem TV) geringeren Bildrate so weit reduzieren, daß 80 bis 90 Minuten Bewegtbild auf eine Schillerscheibe passen. Auf der CeBIT '93 gab's am Philips-Stand immerhin schon drei Videoclips zu bestaunen. Warum der Software-Support bislang so schleppend in die Gänge kommt, obwohl über 200 Hersteller ihre Unterstützung zugesagt haben? Wir wissen's nicht.

Der Commodore-CD-Blues

Von Commodore als das multimediale Ereignis der Saison 1991 angekündigt, fristet das CDTV heute mehr ein Schattendasein. Zwar ist das fast wie ein Videorecorder in schwarzglänzend poliertem Kunststoff erstrahlende CDTV seinem Innenleben nach ein vollständiger A 500, bloß fehlten seinerzeit neben Tastatur und Diskettenlaufwerk vor allem Programme im Silberscheiben-Format. Und wenn's die dann doch gab, waren es auch nur Diskettenkonvertierungen und meist



▲ **Das weitverbreitete Mitsumi-Laufwerk mit AT-Bus-Interface für PCs: Die neueren Serien sind sogar "multi session"-fähig, wenn auch extrem langsam. Dieses Laufwerk braucht anders als viele andere keinen "Caddy" (Einführ-Kassette), sondern frißt die CDs "roh"**

langweilige Lernprogramme. Die "Mex Multimedia Experts" aus München haben sich unlängst des CDTV angenommen und führen in ihrem Angebot von über 150 Titeln etwa 50 zum Teil sehr gute Spiele auf CD zu durchschnittlichen Preisen. Hoffen wir, daß die Bayern von Commodore nicht im Stich gelassen werden.

Hitverdächtig für den Preis der besten Fehlkonstruktion erscheint eine andere Commodore-Entwicklung: das externe CD-Laufwerk A 570. Es benötigt 1 MByte Chip-RAM und kann ausschließlich am Expansionsport der 500er-Modelle betrieben werden, wobei zum Zeitpunkt der Vorstellung Ende 1992 bereits feststand, daß diese Serie bald eingestellt werden würde. Für momentan etwa 750 DM bringt das Unikum noch einen regelbaren Kopfhörerausgang sowie zwei Cinchbuchsen für die Verbindung zur Stereoanlage mit. Das Steuerprogramm zum Abspielen von Audio-CDs kommt auf einer gewöhnlichen Disk daher. Die wenigen CDTV-Titel dürft Ihr freilich auch an das A 570 verfüttern.

Seit kurzem ist übrigens ein Treiberprogramm namens AsimCDFS erhältlich, das es dem CDTV oder einem Amiga mit SCSI-Adapter und CD-Laufwerk ermöglicht, Daten von einer CD zu lesen, die für die Verarbeitung im PC vorgesehen ist. Interessant ist das vor allem für Amiga-Grafiker, da der PC-Markt jede Menge CDs mit allerlei bunten Bildern bereithält.

Commodore-Fans, die jetzt CD-mäßig frustriert sind, brauchen jedoch noch nicht alle Hoffnung fahren zu lassen: das sagenhafte neue Commo-Spielesystem CD-32 befindet sich in der Backröhre, und man hat uns hoch und heilig versprochen, es herauszulassen, sobald es abgekühlt ist...

Für'n Apple und 'n Ei?

Normalerweise würden wir uns mit "diesen arroganten High-End-Maschinen abseits aller vernünftigen Preisvorstellungen" gar nicht erst abgeben, hätte – ja, hätte Apple nicht im Rahmen einer großangelegten Marketing-Kampagne auf die drastisch reduzierten Preise etlicher Modelle hingewiesen. Und, siehe da: Das ganze kommt in die Nähe des PC und fängt an, interessant zu werden. Auch hier wird ein CD-ROM feilgeboten, z.B. im Apple Performa 600 CD. Dieses noble Stück schlägt komplett mit rund 4800 Mark zu Buche. Für ursprünglich "scheibchenlose" Macs gibt es auch CD-ROMs zum Danebenstellen, wenn auch zu recht happigen Preisen (an PC-Maßstäben gemessen).

Tja, und wie nicht anders zu erwarten war, stimmt er hier. der Softwaresupport. Gerade auf dem Mac, der ja von Haus aus schon gut grafikfähig ist, existieren bereits wesentlich länger Raytracing- und 24-Bit-Grafiksysteme. Die dabei anfallenden Datenmengen kann auch der Mac nur mit einem CD-ROM verwalten. Dementsprechend sehen auch die Games auf der Wunderkiste aus. Vorspänne in traumhafter Qualität, fotorealistische Grafik und glockenklarer Sound sind genau die Gebiete, auf denen sich der "Yuppie-Rechner" zuhause fühlt. Auch mit der Installation gibt es nicht die beim PC typischen Probleme. Alle Mac-CD-ROMs werden über SCSI angesprochen und sind in der Lage, beliebige Audio- und Datenformate zu lesen. Die Einbindung eines gewünschten CD-Standards erfolgt einfach über Anklicken des entsprechenden Menüpunkts in der Systemerweiterung. Wer sich nicht sicher ist, welches Format das richtige ist, der installiert einfach alle. Das braucht nur ein paar KByte Speicherplatz, und schon läuft die Sache.



▲ **Apple-Mac-Beistellaufwerk mit Wächter**

Ein von Philips hergestelltes neues Mac-Laufwerk erlaubt es sogar tatsächlich, spezielle CDs zu



▲ **Der verkaufszahlenmäßig müde Krieger aus Commodores erstem hoffnungsvollen Multimedia-Kreuzzug: das CDTV mit "Caddy"**



▲ *Eher Familienunterhaltung als Computerspiel: Philips' CD-I sperrt den Rachen auf*



▲ *Huckepack: Segas Mega CD greift dem Mega Drive unter die Arme*

beschreiben (wenn auch nicht zu löschen). Dies ist die erste uns bekannte Möglichkeit, vorhandene CDs zu kopieren – und dabei ist es relativ egal, ob es sich um eine Audio-CD oder ein CD-ROM handelt. Während auf dem PC noch jeder Hersteller von CD-Software sein eigenes Süppchen kocht, nutzt der Mac die von Apple vorgegebenen, wirklich aussagekräftigen Multimedia-Spezifikationen. So laufen beispielsweise alle animierten Videos mit Quicktime, dem Apple-Pendant zu Microsofts Multimedia-Produkt "Video für Windows", und bieten in allen Fällen von vornherein eine ausgezeichnete Qualität.

Das Gros der verfügbaren CDs wird zur Zeit noch von Hypertext-Lexika, Clip-Art- und Schriftensammlungen gebildet. Die ersten reinen Multimedia-Games für den Mac, zu Beispiel Iron Helix oder das Journeyman Project, lassen jedoch alles bisher Dagewesene reichlich blaß aussehen und dürften eine Meßlatte darstellen, an der sich künftige CD-Spiele orientieren müssen.

Engine mit Scheibe

Konsolenzocker fragen sich noch heute, warum NEC die Wundermaschine PC-Engine in Deutschland nicht vertreiben wollte. So ist die PC-Engine heute zur Insiderkonsole verkommen, deren amerikanische oder japanische Module nur über Importeure erhältlich sind. Für die japanische Variante gibt es bereits seit 1989 (!) ein spezielles CD-Laufwerk samt reichhaltigem Angebot. Amerika hat jetzt nachgezogen und bietet das Turbo-Duo, eine Kombination aus der amerikanischen Engine namens Turbo Grafx und einem CD-ROM. Für Spieler, die den Kontakt mit Import-Händlern nicht scheuen, keine schlechte Lösung, zumal Amerika und Japan immer noch genügend Software liefern. Netterweise sind die meisten Musiktracks der CD-Spiele im Audio-Format abgelegt, Ihr könnt den Spielesound also auch über einen gewöhnlichen CD-Player hören.



▲ *Das Panasonic-Einbaulaufwerk für PC (baugleich auch als "Soundblaster"-Laufwerk verkauft). Hier schaut der "Caddy" heraus. In eine solche Hilfscassette muß man jede CD zuerst einwecken, bevor sie ins Laufwerk kann*

Mega Drive

Hier existieren gleich zwei Lösungen mit weitgehend baugleichem Innenleben: Das hauseigene Mega CD und das Wondermega von JVC. Während das Mega CD ein Zusatzgerät zur Konsole ist und bevorzugt auf die offiziellen deutschen Spielversionen steht, bringt das Wondermega CD-ROM und Mega Drive unter einen Hut, futtert dafür aber nur japanische Games.

Über Mangel an Software brauchen sich CD-Spieler nicht zu beschweren, selbst wenn das Megahit-/Superschrott-Verhältnis genauso ausgewogen ist wie bei den Cartridges. Ein großzügig dimensionierter Zwischenspeicher reduziert hier aber die CD-typischen langen Ladezeiten, und ein zusätzlicher 68000er Prozessor hilft bei 3D-Berechnungen. Wie beim CD-I sind Spielfilme auf CD geplant, die mit verkleinertem Bildausschnitt und geringerer Bildrate genügend Animations-Minuten ermöglichen sollen. Gut unterrichtete Greise wollen wissen, daß Erzfeind Nintendo bereits an einem CD-Laufwerk mit leistungsstarkem Prozessor arbeitet. Solange aber noch nichts vorgestellt ist, geht diese Runde vorerst an Sega.



▲ *Exotisch aber bärenstark: die PC Engine als "Turbo Duo"*

Alles Silber was glänzt?

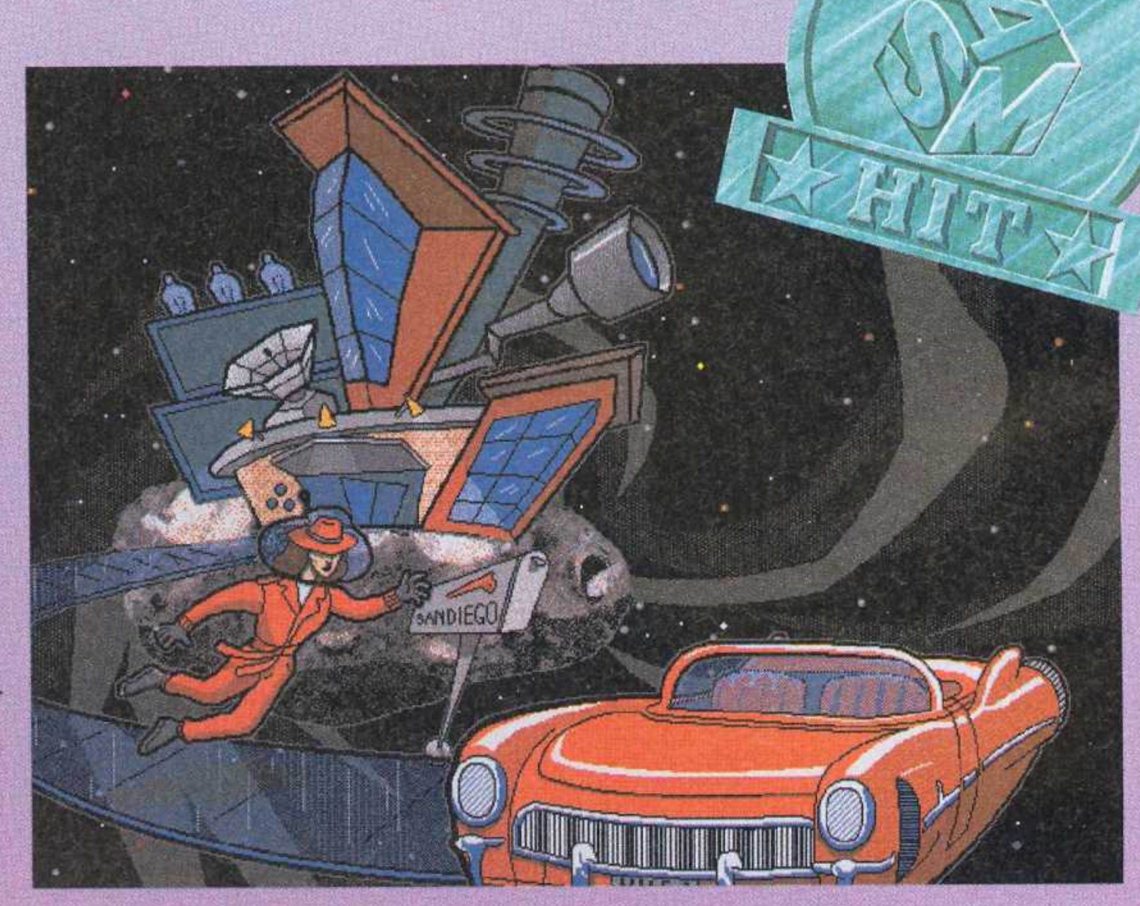
(Fast) ohne Grenzen

Überhaupt stehen alle Zeichen auf CD. Durch sämtliche Systeme hindurch ermöglichen die Schillerscheiben Grafik- und Soundorgien, die sich auf Disketten oder Cartridges nie und nimmer unterbringen ließen. Zudem hätten die Softwarehersteller auf den Disketten-Systemen PC und Amiga einen preiswerten Kopierschutz, denn wer will schon 200 MByte-Mammutwerke auf Disketten kopieren? Nicht vergessen: Bald ist wieder Weihnachten. ■

Peter Braun/tom/sz

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

System: **PC**, (mind. 386, VGA, 8 MB RAM, unterst. SoundBlaster, AdLib), VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Broderbund**, USA, Muster von: **Hersteller**.



Carmen Sandiego verläßt die heimische Hütte im Weltraum-Caddy

Ja, wo isse denn?

Man nehme eine Prise "Space Odyssey – 2001", mische einen Schlag "Per Anhalter durch die Galaxis" dazu und schmecke das Ganze mit SoundBlaster und einer Mischung aus Pop-Art und digitaler Grafik ab. Heraus kommt nach ein paar Minuten Eingewöhnungszeit glucksendens Vergnügen mit dem neuesten Broderbund-Werk.



▲ *Auch der Asteroidengürtel bietet genug Platz für einen kleinen Einkaufsbummel*



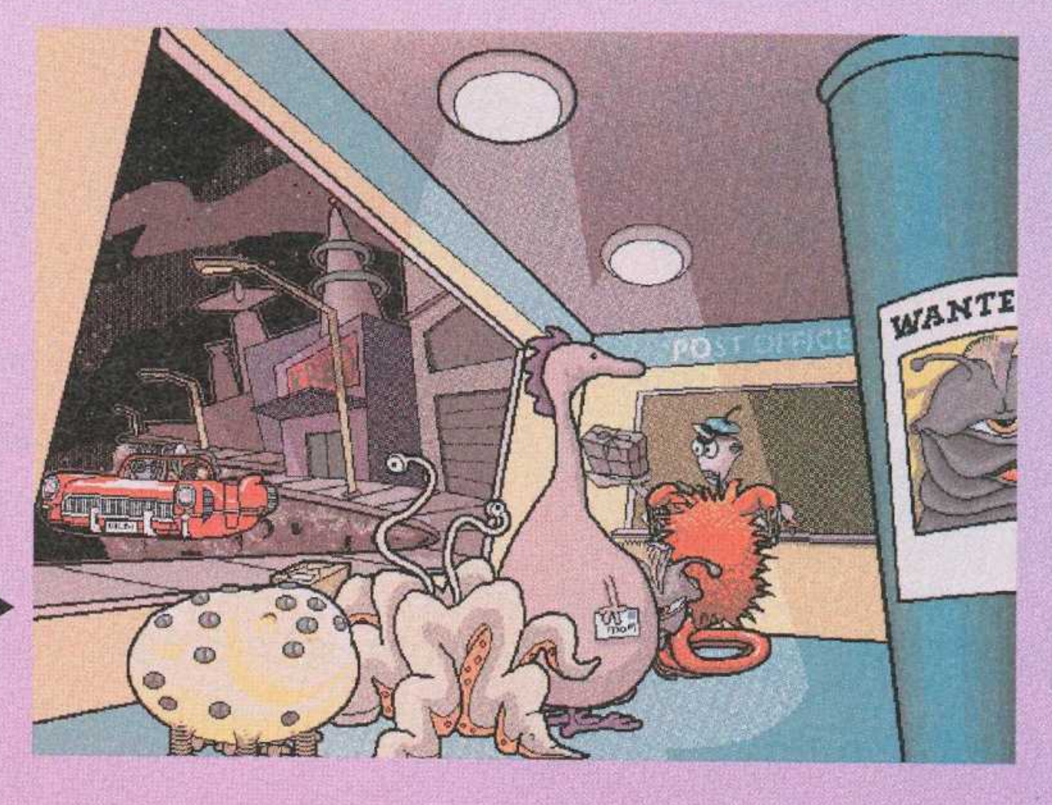
▲ *VAL macht's möglich: Der sonst eher geschwätzige Bordcomputer hat auch nackte Fakten im Datenspeicher*

Wer wollte das nicht schon immer – der öden Realität unserer ach so realen Welt entfliehen. Broderbund bietet mit dem neuesten Game "Where in Space is Carmen Sandiego" reichhaltig Gelegenheit dazu. Die Reise findet in einem Cosmohopper statt, der mit dem ebenso informativen wie geschwätzigen VAL-9000-Bord-Computer ausgerüstet ist.

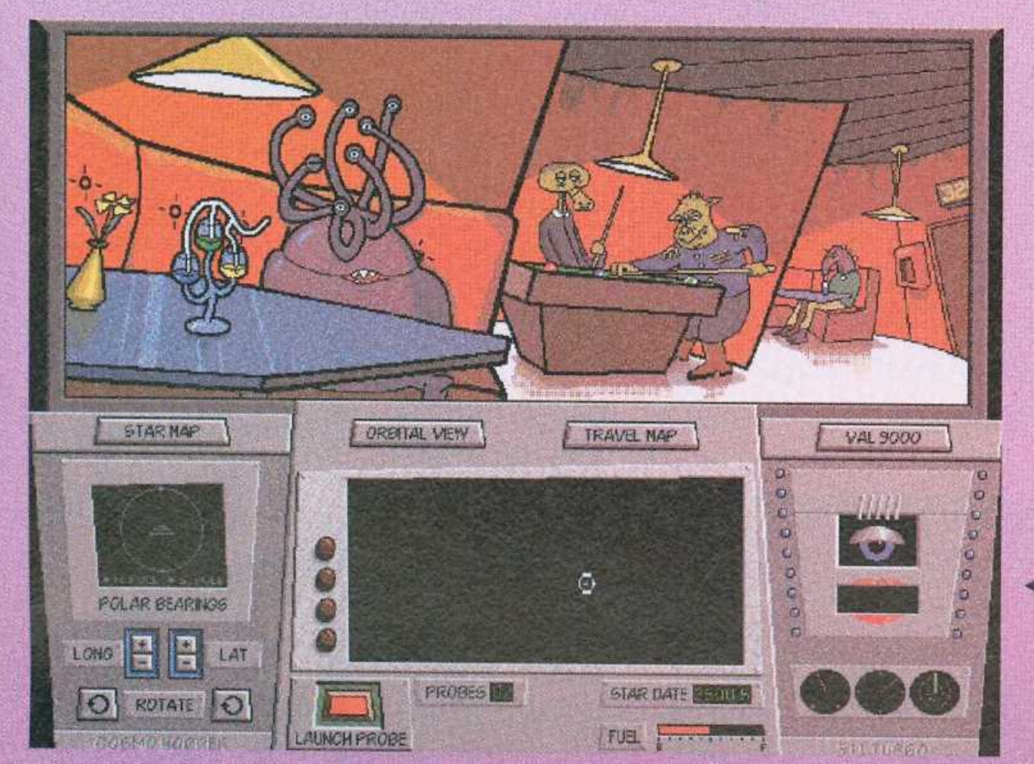
Selten gab es wohl eine so gelungene Mischung aus witzigen englischen Dialogen, sauber gezeichneten Comic-Strips und traumhaften, digitalisierten An- und Aussichten unseres Sonnensystems. Jedem, der Pluto bisher nur für einen Straßenköter und Ariel für ein Waschmittel hielt, sind nach diesem Game die Augen geöffnet. Die Story ist eher nebensächlich: Es geht um die Suche nach einer verwegenen Diebesgang, die von der ebenso humorigen wie gut gekleideten Carmen Sandiego angeführt wird. Neben episodenhaften und nie ganz ernst zu nehmenden Aufgaben, die einem der große "Chief" präsentiert, bietet das Spiel erstmalig auch einen Bordcomputer, der diesen Namen verdient. VAL 9000 hat nicht nur die wichtigsten Daten des Sonnensystems und verschiedener Planeten gespeichert, er liefert auf Knopfdruck auch eine Galerie vergangener Weltraumhelden sowie Auskunft zu allen möglichen und unmöglichen Fragen, die frei über Tastatur und Suchbegriff einzugeben sind. Fliegt man dann einen Planeten an, so taucht stimmungsvoll mit entsprechender digitaler Untermalung ein ebenso digitales Bild des Planeten oder Mondes auf. Wen Näheres interessiert: VAL gibt nach Belieben geographische oder biologische Daten zu dem entsprechenden Himmelskörper aus. Wären da nicht noch die Rahmenhandlung und der geschwätzige Bordcomputer, man könnte das Ganze für die gelungene Realisierung eines Lehrfilms über die Planeten des Sonnensystems und Sternenhimmels halten.

Daß es in diesem Weltraum-Traum natürlich auch Bars und jede Menge schräger Milchstraßen-Bewohner gibt, versteht sich von selbst. "Where in Space is Carmen Sandiego", ist ein Potpourri des technisch Machbaren, bei dem man alles erwarten darf, nur kein ernsthaftes reglementiertes Adventure.

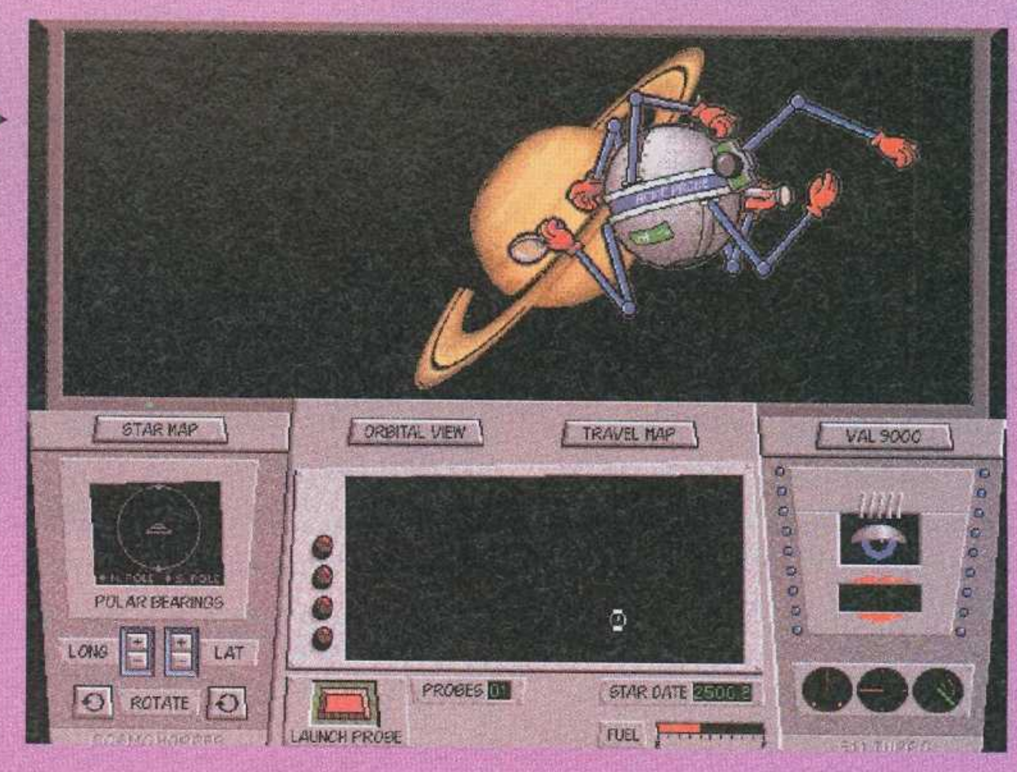
Ulrich Schmitz



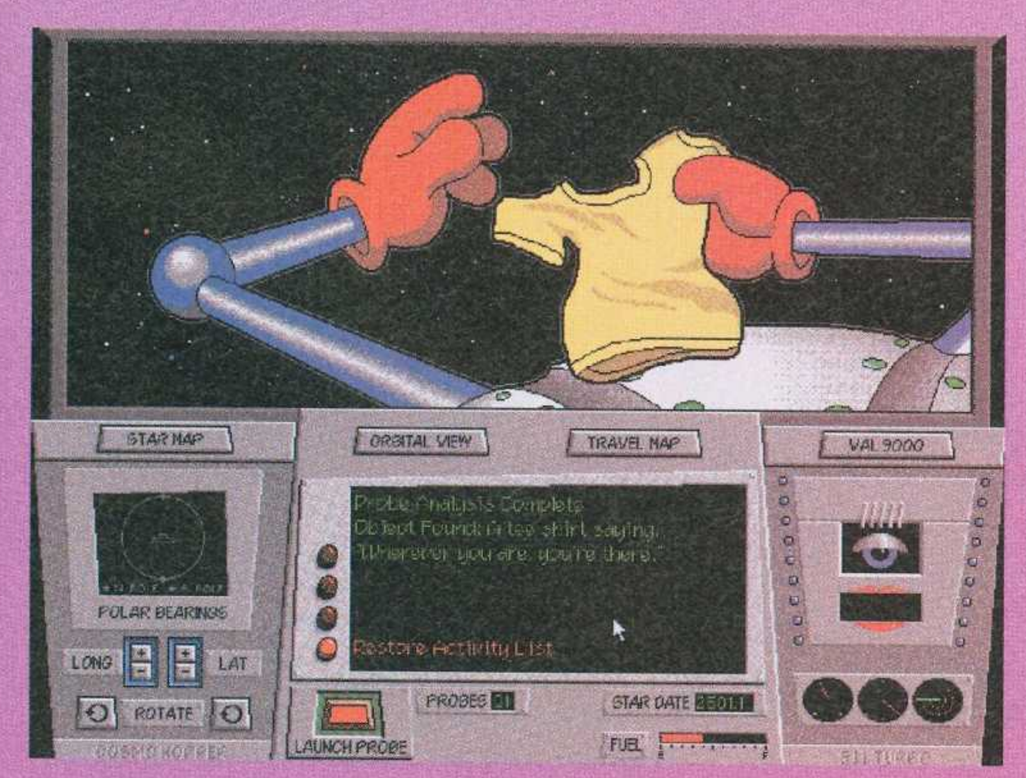
Die Postreform und ihre Auswüchse: Warteschlangen im Weltraum



Kein richtiges Weltraum-Spektakel ohne Bar und zwielichtige Informanten. Doch auch hier gilt: Ohne Moos nix los!



Wohl dem, der eine so fingerfertige Raumsonde zur Verfügung hat. Die Handschuhgröße wissen wir leider nicht.



Weniger das Geheimnis als vielmehr die galaktische Unterwäsche scheint nach der Mission gelüftet

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

Häschen in der Grube

QUASI HASI
-Preview-

System: **Amiga**, Hersteller: **Game Objekt Design**, Muster von: **Chaos Software**.

Irgendwie habe ich das mit den Superhelden nie so ganz ernst genommen. Man muß sich das vorstellen: Da laufen erwachsene Menschen in Ganzkörper-Gummi-Pampers durch die Gegend und retten die Welt. Und nun gibt's noch einen Superhasen...

Man ist ja so einiges gewohnt in der harten Spielewelt: Ninja-Turtles, Mutantenkamele, lebende Leichen. Aber ein Super-Hase auf dem Weg, dem unorganisierten Verbrechen die Nagezähne zu zeigen, ist wohl noch etwas härterer Stoff. Aber gut, vielleicht gibt es so was ja wirklich. Wenn ich mir allerdings die Karnickel draußen vor der Tür ansehe – sooo super sind die auch nicht.

Tor, du Brandenburger...

Ein gewisser SADO MASO, seines Zeichens Oberfiesling und miesgelaunter Supergauner, hat etwas sehr Verwerfliches gemacht: Er hat gehustet. Nein, Scherz beiseite, er hat das berühmte Brandenburger Tor verkleinert und geklaut. – Welches "Brandenburger Tor"? Wohl schon wieder mal nicht in Heimatkunde aufgepaßt? DAS berühmte Brandenburger Tor, ja, genau das, das in Paris steht...

Gut, genug geflachst. Jetzt komme ich nämlich auf einen wesentlichen Punkt des Spiels, das wir hier vorstellen: Quasi Hasi ist ein Gag-Adventure; die Programmierer versprechen auf die Hand, daß man pro Bild einen Lachanfall bekommt.

Der Super-Hase muß das geklaute Brandenburger Tor (immer dieses lange Wort, kann das Ding nicht in den USA stehen?) wieder zurück an seinen Platz bringen. Und dabei gerät die Imitation des Hasen Cäsar (kennt den noch jemand?) von einer hanebüchenen Situation in die nächste.

Das Nagetier trifft die unmöglichsten Typen, geht schon mal zum Möhrenbörger in den Würger-King und ähnliches. Dabei wird es fast so gesteuert wie die "Großen" aus dem Hause LucasArts, muß jedoch jeden Vergleich damit fürchten, wie gleich noch näher erklärt wird.

Das, was ich bisher von Quasi Hasi gesehen habe, reißt mich wirklich nicht vom Hocker. Die Demo sieht sehr nach AMOS (BASIC-artiger Spielentwicklungsbaukasten auf dem Amiga) aus. Nichts gegen AMOS, der Compiler macht schnelle Programme, aber für ein Profi-Werk fehlt dem Entwicklungspaket so einiges.

An den Bildern soll Karl Bihlmeier mitwirken, der seine Comics bisher in diversen Computerzeitschriften und Büchern veröffentlicht und sich damit auch schon einen Namen gemacht hat. Kennt Ihr beispielsweise "User Hermann", die geniale Figur mit der Knubbelnase? Das, was bisher im Programm zu sehen war, sieht zwar noch nicht sehr nach dem aus, was sonst aus der Feder Bihlmeiers stammt, aber vielleicht ändert sich noch was.

PREVIEW

Woran sich garantiert etwas ändern müßte, da sind die Texte, die vom Hasen hervorgenagt werden. Da wird teilweise eine Gossensprache eingesetzt, und diverse Zoten begeisterten den schüchternen Jürgen auch nicht besonders. Auch stimmt die Satzbildung nicht immer – selbst wenn man nur die Möglichkeiten eines Parsers nimmt, kann man trotzdem darauf achten, daß die Sätze einigermaßen anständig geformt werden.

Ist der frisch gemalt, Onkel Bihlmeier?

Außerdem dürften sich bestimmt einige darüber aufregen, daß man sich ungeniert über menschliche Schwächen und Unzulänglichkeiten lustig macht, ohne das Ganze wenigstens mit einem Quentchen Ironie zu mildern.

So gesehen bin ich eher mit Skepsis behaftet, wenn ich an das weitere Fortkommen von Quasi Hasi denke. Vielleicht aber stellt sich heraus, daß doch noch so am Programm gefeilt wird, daß unsere spätere Review zu einer guten Note kommt. ■

jb

Kennt ihr den schon:Kommt 'ne Frau beim Arzt ! Haha!
Blabla mit Marley – Brüdern
Mach auf Mach zu Gib Glotze Blabla Optionen Grabsche Benutze Info Eimer Dosenbier Springseil Kaugummi

▲ *...einen Hasen im Gummi-Anzug, der sich...*



▲ *...noch bessern sollte*



▲ *Einige Kostproben aus Quasi Hasi zeigen...*

Erben bringt Sterben

HERO QUEST II – THE LEGACY OF SORASIL -Preview-

System: **Amiga**, Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Hersteller**.



Die Heros werden nicht alle, und die Quests hören nicht auf. Siehe Hero Quest 2 – The Legacy of Sorasil.

Im Lande Rhian machen mysteriöse, merkwürdige Dinge die Bewohner unsicher. Hinter allem steckt eine Entität, deren Bösartigkeit nur noch durch die Fülle ihrer Macht übertroffen wird – es ist der König der Vampire. Von seinem Hügelgrab aus versucht er, Rhian in seine Gewalt zu bringen. Nur acht tapfere Recken stellen sich ihm und seiner grauenhaften Heerschar entgegen und bemühen sich, Rhian wieder zu einem Hort des Friedens und der Ruhe zu machen.

Hero Quest II – The Legacy of Sorasil heißt der zweite – und doch erste Teil einer Reihe von Rollenspielabenteuern von Gremlin. Dieses überaus farbenfrohe und auch lautstarke Spiel wird wohl die Herzen der Amiga-Spieler höher schlagen lassen.

Acht verschiedene Charaktere bilden zusammen eine Gruppe von Kämpfern, die gegen hochintelligente Gegner antreten müssen. Durch insgesamt 10 Levels muß man sich durchschlagen und nach Hinweisen für das Wirken der gegnerischen Macht sowie für die Sicherung des eigenen Lebens suchen.

The Legacy of Sorasil ist ein leicht spielbares Rollenspiel, die Eingabe geschieht über Menüs und Piktogramme. So richtig was, um wieder tagelang auf den Bildschirm zu schauen. ■

ddf/jb



▲ *Lasset uns den Fiesling rupfen, Männer!*

Mein Name ist ...

Hallo, Ihr da draußen! Seid keine Hasenfüße und stellt mal die Lauscher auf Empfang: Wir suchen den Superhasen.

Lange Ohren und ein kurzes Stummelschwänzchen – nein, wir sind hier nicht in der Saturday-Late-Night-Show eines gewissen Senders, wir reden von einem Tier mit großen Nagezähnen. So einer brilliert nämlich gerade als Superheld in einem abgedrehten Adventure namens Quasi Hasi.

Der Superhase – wir berichteten – ist auf der Suche nach dem Superverbrecher Sado Maso, der sich erdreistet hat, das Brandenburger Tor (es steht in Berlin!) einfach zu klauen. Und unser Supernager soll nun den Superverbrecher dingfest machen. Ist doch super, oder? Und weil Häschen-Hüpf ungern alleine ist und ungern alleine Superverbrecher fängt, hat er uns aufgetragen, ein kleines Gewinnspiel zu veranstalten.

Hasen finden wir ja nun überall im täglichen Leben: zum Beispiel auf der Wiese, zu Ostern leicht gematscht in der Form von Schokolade, zu Weihnachten als Weihnachtsmänner, die aus gematschten Osterhasen entstanden sind. Und – nicht zu vergessen – in den Kaninchenställen von Onkel Hubert, wo die Karnickel an den Möhren mümmeln und der Rammler... – ääh, ja, der mümmelt auch.

Wie dem auch sei, wir wollen ja von Euch was über Hasen und Kaninchen wissen, denn schließlich müßt Ihr auch was tun, wenn Ihr gewinnen wollt. Hier also die Frage: Woran kann man Kaninchen von Hasen unterscheiden?

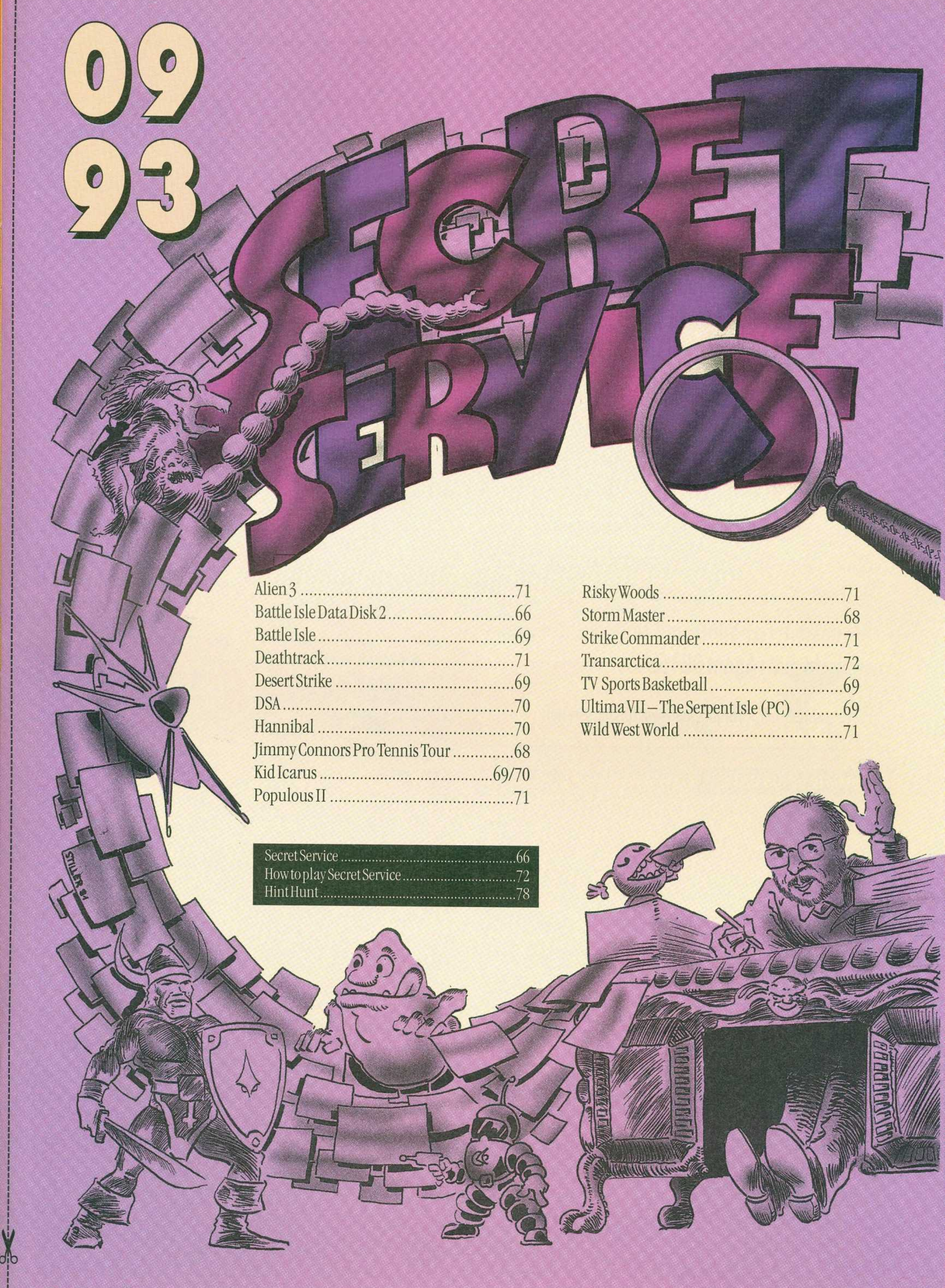
Haben Kaninchen
a) kürzere Ohren,
b) längere Hinterbeine,
c) mehr Schlipse im Schrank
d) oder hübsche blaue Augen?

Schreibt einfach den/die Buchstaben vor der richtigen Antwort auf eine Postkarte, klebt eine 80-Pfennig-Marke drauf (der Dank des Bundespostministeriums wird Euch sicher sein) und schickt diese Karte an:

Tronic Verlag
Redaktion ASM
Kennwort "Hasenohr"
Postfach 1870
D-37258 Eschwege

Ach so: Was zu gewinnen gibt's ja auch. Der erste Preisträger findet sich nämlich als Hauptfigur im Spiel wieder und darf auf der World of Commodore Ende November bei einer Riesen-Pizza-Party (Möhren-Pizzas?) – gesponsert von Chaos Software – so viel reinschaufeln, wie nur geht. Außerdem bekommt er eine der ersten Versionen von Quasi Hasi.
Der zweite und dritte Gewinner dürfen ebenfalls auf die WoC und ebenfalls Pizza mampfen, aber ein kleineres Stück – bekommen aber auch ein Quasi Hasi.
Und dann gibt's für noch mal 97 Leute je eine Quasi-Hasi-Diskette. Alle anderen Einsender dürfen... Möhren pflanzen.

09 93



Keine Fragen mehr...

...werdet Ihr haben, wenn Ihr erst einmal seht, was wir in diesem Monat wieder alles an feinen Tips zusammengestellt haben. Die Strategiefreunde werden sich sicherlich für die umfassende Spionagetätigkeit bei Battle Isle II bedanken und auch sonst freuen wir uns, daß wir diesen Monat viele brandaktuelle Hints haben. Noch ein Hinweis, damit ich mir qualmende Ohren bei der Hotline sparen kann. Das Eintippen von Freezeradressen ohne dazugehöriges Freezermodul bringt's einfach nicht. Also versucht es erst gar nicht. Ansonsten viel Spaß und unendliche Leben wünscht euch Agent 0815.

PS: Los, schreibt mir, ich brauch' noch was fürs nächste Heft.

Battle Isle Data Disk 2

Der Sieg nimmt klare Formen an. Von Norden kommt eine Gruppe motorisierter Einheiten auf uns zu. Dank unserer Aufklärung wissen wir, daß es die letzten Einheiten sind, die Skynet in die seit Stunden tobende Schlacht werfen kann.

Die noch verbliebenen Einheiten des drullischen Expeditionskommandos liegen im Schutz einiger Geröllfelder und starren in das Licht der tiefstehenden Sonne.

Lavafelder sind nahe, und so strömt unablässig dichter Qualm über die Ebene zwischen uns und dem feindlichen Hauptquartier. Natürlich, unsere Schutzanzüge bewahren uns vor dem Einatmen der tödlichen Stoffe, doch wird auch dadurch unsere Sicht nicht klarer. Die Minuten vor dem endgültigen Sieg sind die härtesten. Das Hauptquartier liegt beinahe schutzlos dar, und doch werden noch einige von uns fallen. Eine Staffel RAVEN steht im Süden. Vielleicht werden sie rechtzeitig eintreffen, damit nicht noch mehr von uns in diesem verdammten Krieg umkommen.

Diese oder ähnliche Situationen werden sich beim Spielen der zweiten Datendiskette abspielen, die – ebenso wie ihr Vorgänger oder das Hauptprogramm Battle Isle – in der Welt der Battle Isle Saga stattfindet.

War der Schauplatz der Handlung in Battle Isle und Battle Isle Data Disk 1 noch der Planet Chromos selbst, so hat sich in diesem Teil der Ort des Geschehens in die Weiten des Weltraums ausgedehnt. Aus diesem Grunde war es notwendig geworden, sämtliche Einheiten zu erneuern bzw. umzubauen und sie der neuen Atmosphäre des Mondes anzupassen. Nachdem die energiespendenden Aldinium-Kristalle höchst selten geworden waren, sahen sich sowohl der Skynet-Titan als auch der Drullische Verteidigungsrat gezwungen, neue Vorkommen ausfindig zu machen, und sie fanden diese auf einem Mond des Chromos. Wo immer die drullischen Expeditionstruppen zu landen versuchen, der Feind ist schon da und der Kampf entbrennt von neuem. Skynet-Titan und die Drulls mobilisieren die nach langen Jahren des Krieges letzten geschwächten Truppenteile und starten eine gewagte Aktion, die Operation WETTLAUF.

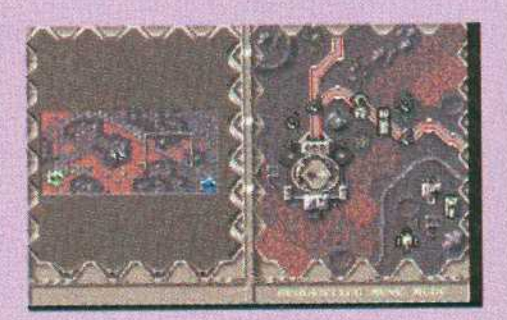


▲ Der fertig gesicherte Paß. Während Skynet seine Einheiten ins Feuer schickt (rechts), dürfte der Durchbruch am Paß seine Kräfte binden

Für den Spieler stellt sich die Angelegenheit als erneuter Kampf gegen eine scheinbar erdrückende Übermacht dar. Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad der Datendisketten gegenüber dem in seiner technischen Ausführung noch immer aktuellen Hauptprogramm Battle Isle steil ansteigend. So verwundert es kaum, daß diese auch allein lauffähige Datendiskette gleich nach den ersten Levels gleichsam vom "Warmspielen" direkt zur Sache geht. Immerhin sollten auch geübte Battle-Isle- und Historyline-Strategen noch eine Herausforderung für die nächsten Wochen haben. Damit einhergehend ist aber zu bemerken, daß die speziell für dieses Programm neu geschaffenen Einheiten mit ihren genau abgestimmten Stärken und Schwächen dem Spieler vollkommen neue und abwechslungsreiche strategische Schachzüge ermöglichen. Darum ist es nicht verwunderlich, daß es schon einer gehörigen Menge von Tricks bedarf, diesen Feind zu schlagen und wohlbehalten nach Chromos zurückzukehren.

Für jede einzelne Karte wichtig ist folgendes:

Greift zuerst Einheiten an, die sich nicht wehren können. Das verhilft Euren Einheiten zu einer ganzen Anzahl von Erfahrungspunkten, bevor der Gegner den Kern seiner Streitmacht überhaupt gegen Euch einsetzen kann. Stellt auch sicher, daß Eure Fernwaffen (FAV Buster, Artillerie, Flieger, etc.) gleich am Anfang genug "Kanonenfutter" bekommen. Habt Ihr Eure Einheiten dermaßen moralisch aufgebaut (ein zunehmender Stern zeigt das an), hat Skynet schon einige ernstzunehmende Gegner.



▲ Ein mit Luftabwehr und Fernwaffen (Bunker, Buster) bewachtes feindliches Hauptquartier

Wenn möglich, solltet Ihr versuchen, versprengte Feindeinheiten mit Euren eigenen Truppen zu "klemmen" und ihnen so den Fluchtweg abzuschneiden. Das verringert ihren Verteidigungswert drastisch.

Haben verschiedene Eurer Einheiten eine "frische" geklemmt, laßt die Unerfahrenen zuerst schießen, und bringt die erfahrenen aber möglicherweise schwachen zuletzt an den Schießstand. Die Folge wird in den meisten Fällen sein, daß die gegnerische Einheit verliert und Eure schwache und unerfahrene noch ein paar Erfahrungspunkte hinzugewinnt.

Solltet Ihr genug Platz haben (Gelände unbedingt beachten), stellt Eure Einheiten in einer Linie auf. Das bringt sowohl Deckung als auch die Möglichkeit, einen anrückenden Feind sofort mit einer Breitseite aus mehreren Geschützen zu beeindrucken. Gleichzeitig steigt der Verteidigungswert Eurer Einheiten; sie decken sich gleichsam gegenseitig.

Sammelt Erfahrung! Geschwächte Feindtruppen mit "verdienten" Einheiten bekämpfen und alsbald reparieren. Selbst wenn eine Kampfgruppe mit nur noch einem einzigen Mitglied schon etwas erfahren ist, kann es sich lohnen, diese gegen gleichstarke oder schwächere Gegner einzusetzen. Gewinnt Eure Seite den



▲ Klassische Engpaßsituation. Drullische Flieger greifen oben feindliche Bunkerstellungen an, während Artillerie und Buster mit ihren Fernwaffen die Straße sichern



▲ *Schlecht bewachtes feindliches Hauptquartier*

nachfolgenden Kampf, bekommt der Sieger gleich zwei Erfahrungspunkte und kann – nach der Reparatur – weitaus kräftiger wieder in die Kämpfe eingreifen. Reparieren beschädigter Einheiten bringt unvergleichlich mehr als das Produzieren vieler neuer. Sucht für Eure "unerfahrenen" Einheiten möglichst Gegner, die noch schwächer sind. Auch dieses Vorgehen bringt zumindest Erfahrung. Verschenkt keine Züge! Laßt Eure Fernwaffen so oft wie möglich feuern. Auch wenn der Kampf letzten Endes für Euch ungünstig auszugehen scheint, können auch wenige dieser Einheiten noch über Sieg und Niederlage entscheiden.

Oberste Priorität besitzt die Ausschaltung der feindlichen Luftaktivitäten. Habt Ihr erst mal die Luftherrschaft, hat der Feind nichts mehr zu melden. Voraussetzung ist natürlich, daß mindestens ein Bomber übrig bleibt, denn ein Jäger hilft Euch bei einer großangelegten Bodenoffensive herzlich wenig.
Vorsicht bei Engpässen oder Straßen. "Klemmt" Euch nicht selbst. Achtet darauf, ob die Felder, auf die Ihr ziehen möchtet (oder müßt), nicht von mehreren Geschützen gleichzeitig beschossen werden können. Habt Ihr die Straßen durch einen Engpaß erst mal verstopft, wird Skynet nicht zögern, Euch bei der umständlichen Auflösung des Staus sozusagen "Schützen"hilfe zu leisten.
Wenn Ihr einer großen Übermacht gegenübersteht, helfen nur zwei Dinge: Beten und die Landschaft beobachten. Die Einheiten des Feindes sind meistens in Wellen aufgeteilt und können so erst nacheinander angreifen. Wenn Ihr es jetzt nicht besonders geschickt anstellt, hilft Euch aber auch das nicht weiter. Wenn Ihr jedoch die Gegebenheiten der Landschaft wirklich ausnutzt, solltet Ihr die Staffeln des Feindes in diverse Hinterhalte locken können. Eine effiziente Nutzung der Artillerie erleichtert Euch auch hier das Erhalten der eigenen Kräfte.
Transporter sind nicht gerade die stärksten Kampfeinheiten, eher im Gegenteil. Und doch können Sie bei kleinen Karten sehr hilfreich sein, indem Ihr sie zum Schwächen von anrückenden Einheiten verwendet. Das gilt allerdings nur dann, wenn kein oder kaum mehr Aldinium zur Verfügung steht und die eigenen Truppen mit höchster Wahrscheinlichkeit nicht mehr befördert werden müssen. Ist das der Fall, benutzt Ihr sie, um die starken Feindeinheiten anzugreifen und zu schwächen. Für Eure schon wartenden gepanzerten Verbände ist der Rest dann nur noch eine Übung.

Die ersten vier Karten im Einzelnen:

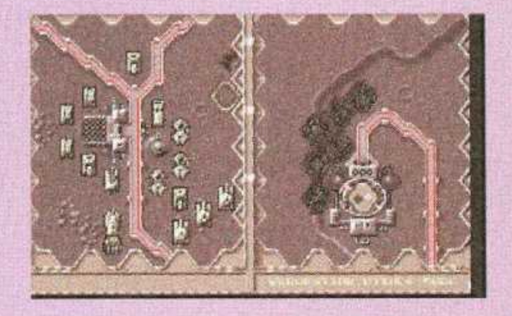


▲ *Klassische Ausgangssituation. Wichtig ist die Sicherung der mittleren Stellungen*

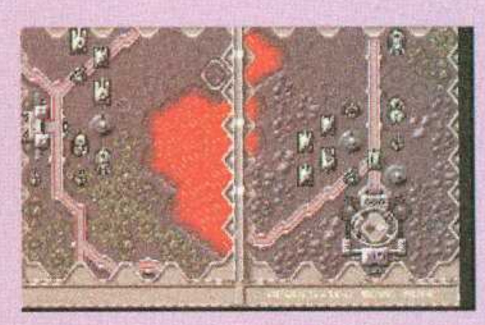
LUMIT
Haltet den Computergegner mit allen Euch zur Verfügung stehenden Truppen zwischen Wall und Abgrund fest. Achtet auf die Infanterie. Schickt eine Panzereinheit nach links, und greift die Infanterie den oben stehenden Hinweisen zufolge zuerst mit Buster, Panzer und Transporter an. Achtet darauf, nicht in die Reichweite des feindlichen Bunkers zu ziehen, da Skynet ebenfalls die ASM liest und die Tricks aus dem Secret Service anwendet. Ihr solltet Euch nicht unnötigerweise schwächen. Falls Panzer und Transporter mehr als zwei Einheiten verlieren, repariert sie schleunigst, aber unbedingt nacheinander. Paßt



▲ Gesicherte eigene Fabrik. Fernwaffenblockstellung auf und entlang der Straße. Im Hintergrund warten Transporter, Flieger und Flugabwehr



▲ Ideal gesichertes feindliches Hauptquartier. Nach Süden sichern schwere Panzer und Fernwaffen die Stellung. Die vielen Luftabwehrgeschütze links des Gebäudes machen Luftangriffe verlustreich



▲ Wenn Panzer beim Durchbruch auch Probleme haben werden, so bedeutet diese Sicherung für ausgebildete Fliegereinheiten kaum noch Probleme

auf, daß Ihr nicht in die Reichweite des Bunkers geratet. Dort könnt Ihr den Computer schlagen, wenn Ihr Euch nicht unbedachterweise vom Bunker treffen laßt. Wenn möglich, besetzt das dort liegende Depot. Falls das nicht geht, stellt sicher, daß auch der Feind nicht hineinkommt (Gleichheitsprinzip).

LUNAR
Drängt die Panzereinheit zu Eurer Linken ab. Begeht nicht den Fehler, Euch auf der Brücke einklemmen zu lassen. Blockt die Panzer mit einer Eurer Einheiten. Gebt allen Einheiten den Befehl zum Angriff auf den feindlichen Bunker und die Artillerie. Stellt den Buster in Sicherheit ab, und zieht den anderen nach. Schwere und mittlere Panzer sollten für die Artillerie genügen, während sich der Buster um sein feindliches Äquivalent kümmert. Die Situation auf dieser Karte macht die Produktion neuer Einheiten nötig. Erschafft am besten zwei Buster, einen schweren und einen mittleren Panzer. Die restlichen neun Energiepunkte nutzt zur Reparatur bestehender Einheiten.
Als nächstes bemerkt Ihr eine ziemlich nah herangekommene schwere Panzereinheit. "Klemmt" diese mit zwei Infanterie- und zwei Transportereinheiten. Zeitgleich greifen schwere und mittlere Panzer den Bunker an. Die Buster beschießen leichte Ziele. Ohne Erfahrung sind sie gegen Panzer relativ nutzlos.
Danach unterbindet die Schießwut der Artillerie und der drei schweren Panzer. Auch jetzt verwendet Ihr die Buster noch für leicht gepanzerte Ziele. Den so geschwächten Gegner umgeht Ihr am besten, indem Ihr Eure Buster zu den oberen Bunkern schickt.



▲ Mit massiven Luftstreitkräften gesichertes drullisches Hauptquartier

LUTOF
Der Feind ist auf dem Vormarsch. Durchbrecht die rechte Flanke, und schaltet die Artillerie aus. Meidet auf jeden Fall die linke Flanke wegen der dort stehenden Bunkerstellungen. Baut vor dem Vorsprung ein Depot, und zieht Eure Einheiten dort vor. Unbedingt die Artillerie bekämpfen. Der Computer wird seine Kräfte rechts massieren. Das gibt Euch die Gelegenheit, ihn von links hinten anzugreifen und Euch erst mal auf die Artillerie zu konzentrieren. Der Rest müßte einfach sein. Mit einer Infanterieeinheit auf die Straße und auf die Mine ziehen! Ein Transporter bringt die angeschlagene Einheit schnellstens wieder zur Reparatur.

SONIX
Beim kleinsten Fehler geht der Transporter verloren. Nur bei gutem Spiel solltet Ihr versuchen, ihn zu retten. Das wichtigste Ziel sollte sein, die Flugzeuge auszuschalten. Konzentriert sowohl Luftabwehr als auch Flieger, und haltet diese aus der Reichweite der Artillerie heraus. Der vorrückende Gegner wird bei geschicktem Vorgehen ausgeschaltet werden können. Greift vorher keinesfalls an. Weitere Ziele auf dieser Karte: die Fabrik und die Artillerie, die mit Euren Flugzeugen ausgeschaltet werden sollte. Zuerst sind die Flugabwehrgeschütze auszuschalten, und dann muß das Depot besetzt werden. Versucht unbedingt, den Transporter des Gegners auszuschalten, damit er nicht so viel Energie sammelt.
Mit diesen Tips sollte es einigermaßen geübten Feldherren ohne weiteres möglich sein, auch die späteren Herausforderungen zu bestehen.

Siegmund Preiss



▲ Minimum zur Sicherung des eigenen Hauptquartiers. Artillerie und Bunker halten den Feind bis zum Eintreffen des Nachschubs in Schach

Storm Master

Hat's Euch auch gewurmt, daß die Stürme ohne Vorankündigung kommen? Drückt doch während des Spiels die <Alt>- bzw. <Strg>-Taste, und klickt das Sturm-Symbol an. Schon bekommt ihr jeden Wind im voraus zu sehen. ■

Daniel Hobohm

Jimmy Connnors Pro Tennis Tour

Allgemeines:
Vor einem Match solltet Ihr die Werte Eures Gegners studieren. Merkt Euch seine Schwächen, und spielt sie so häufig wie möglich an. Greift häufig an! Doch seid vorsichtig mit den riskanten Volleys! Spielt sie nur, wenn Ihr ganz am Netz steht. Sonst gehen sie ins Netz! Ein anderer wichtiger Punkt ist das Umlaufen der schwächeren Seite. Benutzt die geschnittenen Schläge (die Knöpfe oben) nur, um Returns zu schlagen, weil sie häufig im Aus landen. Gutes Stellungsspiel wird in diesem Game ganz besonders belohnt. Wenn Ihr falsch zum Ball steht, werden die Bälle meistens im Aus landen. Doch wenn Ihr richtig vorausahnt, wohin der Ball fliegt, könnt Ihr einen Powerschlag ausführen, der Eurem Gegner zu schaffen machen wird.

Grundschläge
Versucht Eure Grundschläge immer mit der stärkeren Seite zu schlagen. Wenn der Gegner angreift, stellt Euch so hin, daß Ihr mit der stärkeren Seite schlagen könnt, und passiert ihn. Wenn Ihr cross passieren wollt, verkürzt Euren Schlag, damit der Ball nicht ins Aus fliegt. Bei Spielern, die nicht so gute Grundschläge haben (z.B: Edson), müßt Ihr die Schläge verlängern, damit sie überhaupt übers Netz kommen. Die Returns solltet Ihr immer in eine Ecke setzen, nie in die Mitte! Die geschnittenen Returns sind effektiv, wenn der Gegner seinen Aufschlag seitlich geschnitten auf die Seitenlinien plaziert. Stoppbälle sind nicht gut, Lobs schon eher. Etwa 50 Prozent sind erfolgreich (je nach Gegner).

Netzangriffe/Volleys
Bereitet Eure Angriffe so vor, daß der Gegner Euch nicht passiert. Am besten greift Ihr mit einem langen Slice an und rückt so schnell wie möglich nach. Solltet Ihr bereits vor dem Netz stehen, wenn der Gegner zurückschlägt, spielt Ihr einen riskanten Volley, wenn nicht, einen sicheren und das nächste Mal einen riskanten. Seid immer auf der Hut vor einem Lob! Sie sind sehr hinterlistig! Auch bei den Volleys ist gutes Stellungsspiel von Nutzen. Sie sind dann viel besser plaziert und härter. Cross geschlagene Volleys sind wirkungsvoller. Volleystops solltet Ihr nur einstreuen, wenn der Gegner auf oder hinter der Grundlinie steht.

Aufschläge
Es ist wichtig, daß Ihr Euch vor dem Aufschlag überlegt, ob Ihr ans Netz vorrücken oder an der Grundlinie verweilen wollt. Im ersten Fall solltet Ihr einen geschnittenen Aufschlag auf die Seitenlinie machen, damit Ihr genug Platz für einen sauberen Volley habt (Z.3). Bei letzterem ist ein harter Aufschlag aufs T effektiver (Z.2). Bei Aufschlägen mit einem großen Aufschlagsradius könnt Ihr versuchen, einen harten Aufschlag auf die Seitenlinien nahe beim Netz zu setzen. Eine fiese Methode, ein As

zu schlagen, ist, wenn man sich bei der Grundlinie nach außen bewegt und einen geschnittenen Aufschlag quer über den Platz auf die Seitenlinien schlägt. Der Ball springt dem Gegner förmlich weg (Z.1)! ■

Philipp Frech

TV Sports Basketball

Hier ein kleiner Trick, mit dem Basketball auf dem PC leichter ist und mehr Spaß macht. Als erstes sucht man sich die Datei ROSTERS.PRT heraus. Aus dieser braucht man sich dann nur noch die Lieblingsmannschaft und die zugehörigen Zahlenwerte (Shooting, Passing, Defense, etc.) heraussuchen. Nun mit einem Editierprogramm in die Datei SEAS.BLT gehen, und die jeweilige Mannschaft suchen. Die Werte beginnen ab: Relativer Sektor 00000043, Clust 08327, Disk Abs Sek 0067036.
Wenn man die Werte gefunden hat, braucht man sie nur noch in 08 08 08 08 08 08 umzuwandeln und alle Spieler werfen, passen und wehren ab wie noch nie. Viel Spaß mit dem Dream Team. ■

Jens

Ultima VII – The Serpent Isle (PC)

Wie schon beim Vorgänger gibt es auch hier wieder einige nützliche Zusatzfunktionen. Diese stehen nach dem Starten des Spieles mit "SERPENT PASS" zur Verfügung. Dann dient <F2> zum Aufrufen eines Cheat-Menüs, und mit <F3> zaubert man eine Karte des Kontinents zwecks Teleportation auf den Bildschirm. ■

Florian

Kid Icarus

Hallo Freunde! Wenn Ihr bei Kid Icarus für das NES in der Schatzkammer alle sieben Krüge verschoben habt, ohne den Gott der Armut geweckt zu haben, dann solltet Ihr Euch auch den achten Krug mal ansehen. Er enthält etwas sehr Kostbares. ■

Hanno K.

Desert Strike

Hier gibt's frei Haus ein paar Paßwörter, mit denen das Spielen gleich noch mehr Freude macht.

Level 2	BQJZAEX
Level 3	BLJLEJH
Level 4	VTTIIOP
ENDE	EVNFWMB

Wer bei der Paßworteingabe HARDCASE eingibt, erhält unendlich viel Munition, aber die Energie-Punkte sinken auf maximal 200. ■

Daniel Topiarz

Battle Isle

Burkhard kämpfte tagelang mit der BATTLE ISLE DATA DISK II herum. Damit den ASM-Lesern dieser Frust erspart bleibt, sind hier die Levelcodes für dieses megageile Game:

Zunächst die 1-Player Version:

1	LUMIT
2	LUNAR
3	LUTOF
4	SONIX
5	SOWYN
6	SOSOO
7	SONAF
8	RACHE
9	RAMPE
10	RANGG
11	FILMO
12	FIEST
13	FINXT
14	EBENE
15	EBSYL
16	EBONY
17	EBTAR
18	KARST
19	KANTO
20	KAROT
21	KAISR
22	SYBIL
23	SFINX
24	SYNOM

In der 2-Player-Version gibt es folgende Codes:

1	LUPOS
2	SONNE
3	SOTEX



4	RASEN
5	FISCH
6	EBTON
7	KABEL
8	SYNTAX

Und auf der Bonus-Insel helfen Euch folgende Worte:

1	DIONE
2	NAIAD

Burkhard Scheck

Kid Icarus

Hier gibt's für alle, die bei Bubsy the Bobcat (Import-Version) graue Haare bekommen haben, ein paar sehr hilfreiche Paßwörter:

Level	Paßwort
1	JSSCTS
2	CKBGMM
3	SCTWMN
4	MKBRLN
5	LBLNRD
6	IMDKRK
7	STGRTN
8	SBBSHC
9	DBKRRB
10	MSFCTS
11	KMGRBS
12	SLJMBG
13	TGRTVN
14	CCLDSL
15	BTCLMB
16	STCJDH

Ralf

Hannibal

Für alle Feldherrn und Möchtegern-Soldaten hier nun ein längerer Tip zum interessanten Strategie- und Wirtschaftssimulationsspiel Hannibal.
Gleich zu Beginn jedes Spiels solltet Ihr ca. 75-80 Prozent Eurer Gelder aus der Imperiumskasse in die Armee transferieren. Das hält nicht nur die Moral der Truppe hoch, sondern gibt Euch auch die Möglichkeit, eine schlagkräftige Truppe aufzubauen. Auch solltet Ihr nicht vergessen, gleich möglichst viele Armeen zu bilden, die Ihr dann in alle Himmelsrichtungen aussendet und die schneller zu einer größeren Anzahl von Soldaten und Söldnern kommen können. Hat eine Armee eine Truppenstärke von 10.000-12.000 Mann erreicht, so solltet Ihr diese Armee mit der Hauptarmee vereinigen.
Um Euer eigenes Reich zu vergrößern, bedarf es der Eroberung feindlicher oder neutraler Städte. Jedoch sollte vor jedem Angriff auf eine Stadt geprüft werden, zu welchem Lager sie gehört oder ob sie neutral ist. Die Siegeschancen für die Eroberung einer Stadt sind natürlich besonders groß, wenn es sich um eine Stadt mit geringer Einwohner- und Soldatenzahl handelt. Aber auch eine niedrige Stadtmauer und möglichst wenig Söldner in der Stadt können schneller zu einem Erfolg führen. Beim Erreichen einer neutralen Stadt gibt es 2 Möglichkeiten, diese Stadt für Euch zu gewinnen:

1. Durch Verhandlungen:
Wollt Ihr den friedlichen Weg vorziehen, so solltet Ihr eine kleine Reitertruppe einteilen, die schneller als der Rest der Armee ist und schon mal verhandeln kann. Sollten die Verhandlungen scheitern, steht der Rest der Armee ja schon vor der Stadtmauer – bereit zum Angriff!
Der Erfolg der Verhandlungen hängt natürlich besonders von Eurem Verhandlungsgeschick ab. Es hat sich aber nicht als vorteilhaft erwiesen, wenn man gleich mit seinem ganzen Heer zu Verhandlungen antritt. Weniger ist diesmal mehr.

2. Belagerung:
Sollten Verhandlungen gescheitert sein, so bleibt Euch nur noch die Eroberung der Stadt mittels Belagerung. Zuerst solltet Ihr aber, um die Verteidigungskraft der jeweiligen Stadt zu schwächen, auf den Markt der Stadt gehen, um dort möglichst viele Soldaten und Söldner zu kaufen. Anschließend könnt Ihr mit der Belagerung beginnen – entscheidend für die Dauer einer Belagerung ist die Stärke der eigenen Armee, aber auch die Stärke der gegnerischen Armee und die Höhe der Stadtmauer spielen eine Rolle.
Der große Nachteil jeder Belagerung ist es, daß mit zunehmender Dauer die Lebensmittelvorräte und die Armeestärke verringert werden. Ist eine Belagerung aber erfolgreich, dann solltet Ihr die Stadt in Euer Reich eingliedern, da das zu höheren Steuereinnahmen führt. Darüber hinaus laßt Ihr noch einen Teil der Armee zurück, der für eine stabile Lage sorgen soll. Plünderung sind weniger sinnvoll, da es dadurch längerfristig zu erheblichen Steuereinbußen kommt (Plünderungen aber in jedem Fall in ital. Städten vornehmen!!!). Auch eine völlige Zerstörung der besiegten Städten ist sinnlos, da dies:
1. keinen wirtschaftlichen Zugewinn bringt;
2. die Angst in befreundeten Städten vergrößert;
3. einige neutrale Städte dazu bringt, sich dem röm. Weltreich stärker zuzuwenden!
Um gleich einen ganzen Stamm umzuwerfen, erobert Ihr einfach die Hauptstadt des Stammes. Jedoch solltet Ihr nur mit den stärksten Armeen angreifen.
Um den "Marsch nach Rom" erfolgreich zu bestehen, bedarf es einiger Feldzüge. Dabei sei gleich vorweg gesagt, daß Feldzüge im Winter eine Todsünde sind – alle Soldaten erfrieren oder verhungern. Deshalb geht Ihr vom 1. November bis zum 1. April ins Winterlager, wo sich die Truppenmoral und Stärke verbessern. Häufig bekommt Ihr sogar von einigen Städten zusätzliche Soldaten zur Verfügung gestellt.
Noch einige Tips zu Schlachten und Feldzügen:
1. Unbedingt genügend Schiffe für alle Armeen kaufen, damit auch Hafenstädte rasch erreicht werden können;
2. Um ein schnelles Verschieben der Armeeteile zu ermöglichen, solltet Ihr Gebirge umgehen;
3. Je mehr Pferde Ihr besitzt, desto besser;
4. Für Schlachten hat sich die sogenannte "Lock-Formation" bewährt. Diese Taktik garantiert geringe Einbußen bei der eigenen Armee, aber hohe Verluste bei dem Gegner;
5. Ist ein Gegner zu stark, solltet Ihr, um größere Verluste zu vermeiden, sofort die Flucht ergreifen und den Rückzug antreten.
Doch Hannibal ist nicht nur ein Strategiespiel, sondern auch eine Wirtschaftssimulation:
– Man sollte möglichst viele Städte wirtschaftlich fördern (Subventionen), dadurch kann man die Bindung zu seinem Reich stärken.
– Steuern sollten nie zu hoch angesetzt sein, da sonst Revolten ausbrechen können oder die Städte vom Reich abfallen. Darüber hinaus verursachen höhere Steuern ein geringeres Wirtschaftswachstum.

Zum Schluß jetzt noch ein paar Tips für den richtigen Weg zum Erfolg:

– Um die Verteidigungskraft der eigenen Städte zu erhöhen, sollten so schnell wie möglich die Stadtmauern erhöht werden.
– In jeder Stadt, die man betritt, sollte nach Söldnern Ausschau gehalten werden, um die Armee zu verstärken.
– Sizilien erreicht man am schnellsten mit dem Schiff. Aber Achtung: Die Truppenteile auf möglichst viele Schiffe verteilen!
– Rom greift man am besten aus zwei Richtungen an:
Von Sizilien zieht man mit ca. 180.000 Mann und von Norden mit ca. 195.000 heran, um dann an die Türe des Römischen Reiches zu klopfen.

Wolfram Sparka

DSA

Man geht mit seiner Haupttruppe nach Prem (Seeweg). Dort sucht man im Norden die Mine. Diese wird von den Helden betreten und sofort wieder verlassen. Jeder Held erhält dabei 8 AP!! Man kann den Vorgang beliebig wiederholen. So kann man in einer guten halben Stunde ca. 400-600 AP pro Held erhalten. Doch Vorsicht! Manchmal stürzt die Mine ein, was jedem Held ca. 7-9 Schadenspunkte zufügt. Die Helden sollten also nach einigen Versuchen ein Paar Heilmittel parat haben. Auch sollte man gucken, wann ein Held aufsteigt und kurz vorher abspeichern (damit es gelingt, beim aufgestiegenen Helden die schlechten Eigenschaften herabzusetzen und mindestens vier neue Lebenspunkte zu erhalten).
Die Totenkopfgürtel, die man in der Herberge zwischen Daspota und Ottarje findet, sollte man sich für spezielle Kämpfe aufheben, da sie sich sonst nach kurzer Zeit auflösen (z.B. beim Kampf mit Skeletten).
Einen Kraftgürtel findet man in dem Drachendungeon auf Runin gleich beim Eingang, wenn man den toten Zwerg untersucht. Schafft man den Dungeon, so erhält man von dem Drachen eine Kristallkugel und eine Menge AP.
Reisen die Helden von Vilnheim und Phexcaer, so sollte gleich bei der er-

sten Rast kontrolliert werden, ob die Helden krank sind. Falls ein Held eine Krankheit hat, so sollte ein anderer Held mit dem höchsten Talentwert (und möglichst vielen Kräutern) den Kranken zu heilen versuchen. Falls ein Held nicht geheilt wird, entwickelt sich die Krankheit zur blauen Keuche (der Held wird dann unheilbar zu Krüppel). ■

Waffenvorrat

00160	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	WW
00170	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW	WW
00180	WW	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Kassenbuch

0018000	00	00	00	00	00	00	00	00	RR	RR	RR	RR	UU	UU	UU
00190UU	WW	WW	WW	WW	FF	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00

Luft- und Bodenschußtafel

0019000	00	00	00	00	00	00	00	00	LL	LL	BB	BB	00	00	00

Strike Commander

Am besten, Ihr schnappt euch gleich euren Diskeditor und editiert eine Eurer abgespeicherten Dateien (XXX.SAV) im Hexcode.

Um Euren Waffenvorrat etwas aufzubessern, editiert Ihr einfach die mit einem "W" gekennzeichneten Stellen. Dabei dürft Ihr es aber nicht übertreiben, sonst schlagen die Werte ins Negative um. Die beste Kombination ist FF 79.

Dabei sind immer 2 Paare für eine Waffenart zuständig. Die Waffen kann man in dieser Reihenfolge verändern:

Sidewinder J
Sidewinder M
Maverick D
GBU 15B
Mk 20
Mk 83
Durandal
Lau 3 Rocket Pod
AMRAAM

Kassenbuch aufbessern:
In diesem Abschnitt erfahrt Ihr, wo Ihr Euren "Reingewinn" (R), Eure "Unkosten" (U), Eure "Waffenunkosten" (W) und Eure "Kosten für beschädigte oder verlorene F-16" (F) verändern könnt. Es sind jeweils 4 Byte für einen Wert zuständig. Die ersten 2 Paare sind immer für die positiven und die letzten Paare für die negativen Werte verantwortlich.

Luft- und Bodenschußtafel:
Wenn Ihr sofort an der Spitze der Abschußtafel stehen wollt, müßt Ihr die mit "L" (für Luftaufschüße) und "B" (für Bodentreffer) markierten Stellen abwandeln:

Ihr dürft allerdings nicht zu hoch spielen, da jeder Wert auf der Tafel nur bis zu drei Stellen betragen darf. Alles, was darüber ist, wird falsch angezeigt. So: Jetzt dürfte es kein Problem mehr sein, alle Missionen durchzuspielen. Viel Spaß und immer eine Handbreit Luft unter der Stabilisationsflosse. ■

Tobias Kröckel

Populous II

Falls Ihr noch nicht ins Level 463 gekommen seid, und falls euch der ein oder andere Blitz fehlt, dürfte das folgende was für Euch sein. Geht einfach ins CREATE-Menü, und ersetzt die dort stehende Kombination durch:

KLHGBAAEAEBMBMBAAAOLP. ■

Karsten Balgar

Risky Woods

Man gebe beim Startbild einfach RIP ein (kommt Euch sicher aus der Highscore-Liste bekannt vor). Schon sind die Funktionstasten mit folgenden Funktionen belegt:

<F1>	neue Lebenspunkte
<F2>	mehr Geld
<F3>	mehr Zeit
<F4>	Sprung ins nächste Level

■

Stefan Opfermann

Wild West World

Wer Wild West World noch nicht geschafft hat, der sollte sich zuerst ein Stück Land kaufen und dann einen Cowboy mit ca. 5 Ochsen auf dieses Land schicken. Dort angekommen, macht man von diesem Feld einen Treck, wobei man zuerst die 5 Ochsen anklicken sollte. Hat man alle Ochsen zu dem Treck gegeben, wird das Feld für Pferde frei, und man kann nun, obwohl es gar keine Pferde auf diesem Feld gibt, bis zu 1100 Pferde dem Treck übergeben. Jetzt braucht man nur noch den Cowboy mit dem Treck in die nächste Stadt zu schicken und dort die Pferde in Sätzen zu jeweils 100 Pferden zu verkaufen. Dieser Cheat funktioniert auch mit Ochsen. ■

Michael Seifried

Deathtrack

Für 16 Mio. Dollar einfach folgende Zeile eintragen:

0016 (0010) 0100 FF FF FF 00 90 ■

Stephan Straube

Alien 3

Hier gibt's die Levelcodes für das SuperNES:

Stage 1:	COMMENCE
Stage 2:	QUESTION
Stage 3:	MASTERED
Stage 4:	MOTORWAY
Stage 5:	CABINETS
Stage 6:	SQUIRREL

Wer sich das Happy-End reinziehen will, sollte OVERGAME eingeben. Und für alle Action-Replay-Fans ein paar Parameter:

7E15D263	für unendliche MG-Munition
7E15DA05	für unendliche Granaten
7E124864 u. 7E124264	für unendlich viel Energie.

■

Donharl Philipp

Facehugger bekommt man am schnellsten wieder aus dem Gesicht, wenn man durch eine nahe Tür den momentanen Raum verläßt. Kostet nur einen Energiepunkt.
Waffen und Medi-Räume kann man mehrmals plündern. Dazu erst alle Goodies in dem entsprechenden Raum einsammeln, den Raum verlassen und woanders ein paar Aliens wegpusten. Danach in den wieder aufgefüllten Raum zurückkehren.
Den Secret Room in Mine Area 22 des dritten Levels erreicht man über eine unsichtbare Leiter die sich an der linken Wand befindet. ■

tom

Transarctica

Hier ein paar Standortkoordinaten zum besseren Zurechtfinden. Ach ja, noch was. Solltet Ihr auf Nessie treffen, so ist es ratsam, daß Ihr Euch aus dem Staub macht, da Ihr sonst mit Haut und Haaren verschlungen werdet.

Name der Stadt	X-Koordinate	Y-Koordinate	Ware (Preise)
Taoudemi	10	68	Öl (8), Fleisch (10), Salz (5)
Tibesti	48	69	Erdgas (12), Öl (6), Salz (5)
Louxor	69	65	Sklaven (12)
Abu Dhabi	100	66	Soldaten
Bhopal	133	68	Mammuts (250)
Marrakesch	4	56	Gleise (4), Erdgas (12), Dünger (5)
Im Salah	25	60	Waggons
Alexandria	64	56	Informationen
Kuwait	89	59	Soldaten
Dehli	133	58	Informationen
Casablanca	5	52	Mammuts
Grenada	12	48	Pflanzen (15), Felle (2),
Tunis	34	48	Gleise (15), Öl (8), Salz (5)
Sparta	49	48	Soldaten und Spione
Athen	53	46	Raketen (49), Fleisch, Fisch
Babylon	83	52	Pflanzen (17), Felle (10), Dünger (5)
Machad	106	49	Informationen
Turin	29	36	Schienen (11), S-Wagen (19), Fleisch (10), Dünger
Rom	35	40	Informationen
Istanbul	64	41	Schienen (4), Fleisch (12), Raketen (118), Öl, Felle (12), Fisch (6), Kaviar, S-Wagen (20)
Baku	93	43	Wagen
Taschkent	124	40	Soldaten
New Peking	150	39	Wagen
Mont Saint-Michel	12	29	Informationen
Paris	24	29	S-Wagen (16), Alkohol (12), Felle (10), Angelruten (5)
London	17	22	Fisch (4), Angelruten (5), Fleisch (10), Pflanzen (20)
Amsterdam	24	21	Pflanzen (17), Alkohol (14), Öl (8), Salz (5)
Ruhr	30	14	Wagen
Bayreuth	36	25	Informationen
Berlin	38	21	Soldaten
Kiev	65	24	S-Wagen (18), Gas (12), Alkohol (14), Raketen, Öl (8)
Kopenhagen	35	14	Schienen (3), Holz (10), Fleisch (10), Kaviar
Gdansk	47	16	Wagen
Moskau	74	13	Soldaten
Gorky	85	12	Holz (10), Felle (8), Salz (5),
Dünger (5)			
Omsk	129	14	Soldaten
Krasnojarsk	156	13	Schienen (4), Raketen (41), S-Wagen (15), Öl (8), Gas (12), Alkohol (14), Pflanzen (17)
Helsinki	55	2	Holz (8)

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

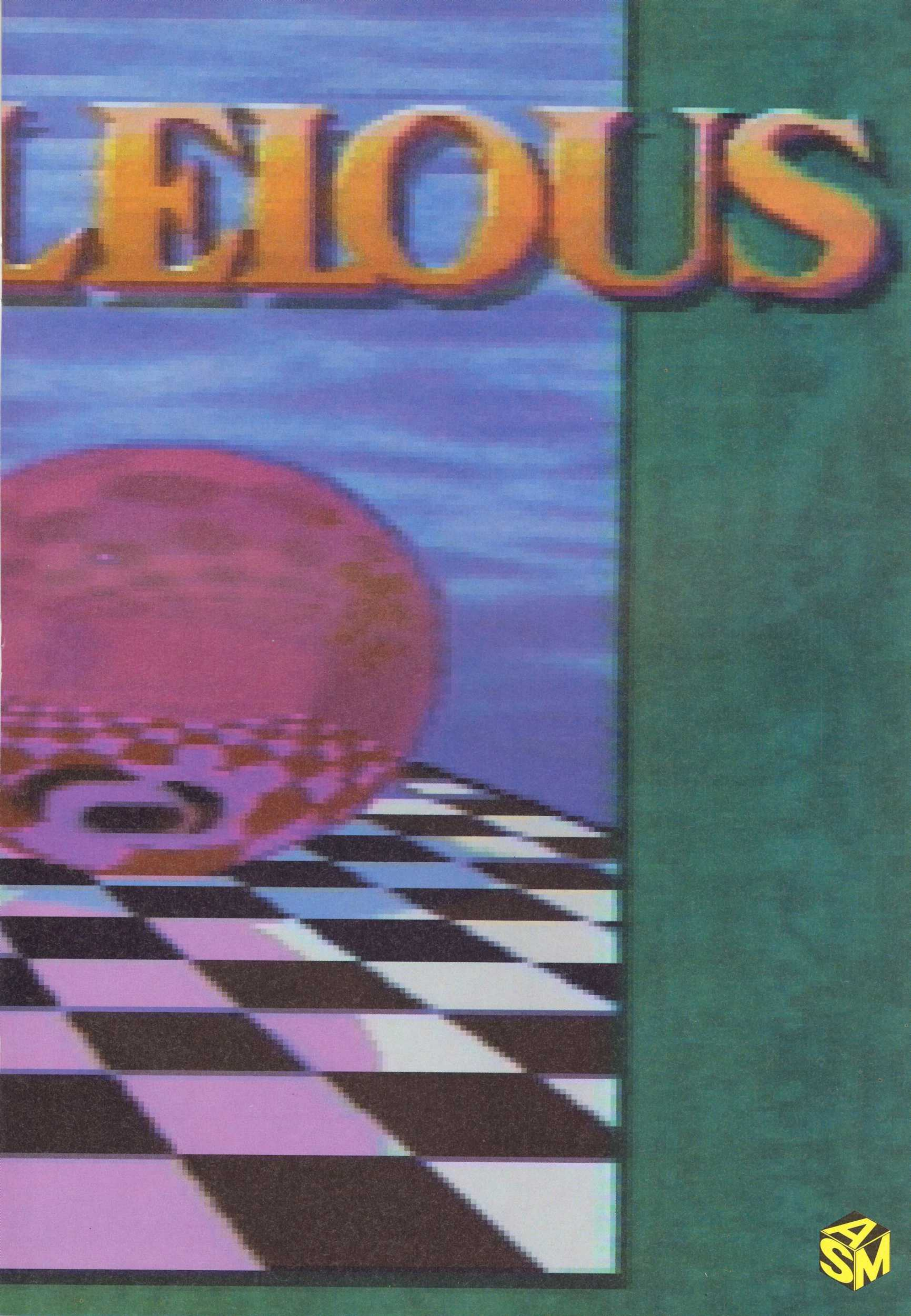
- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.
- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!
- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.
- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.
- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege


LEIOUS
ASM

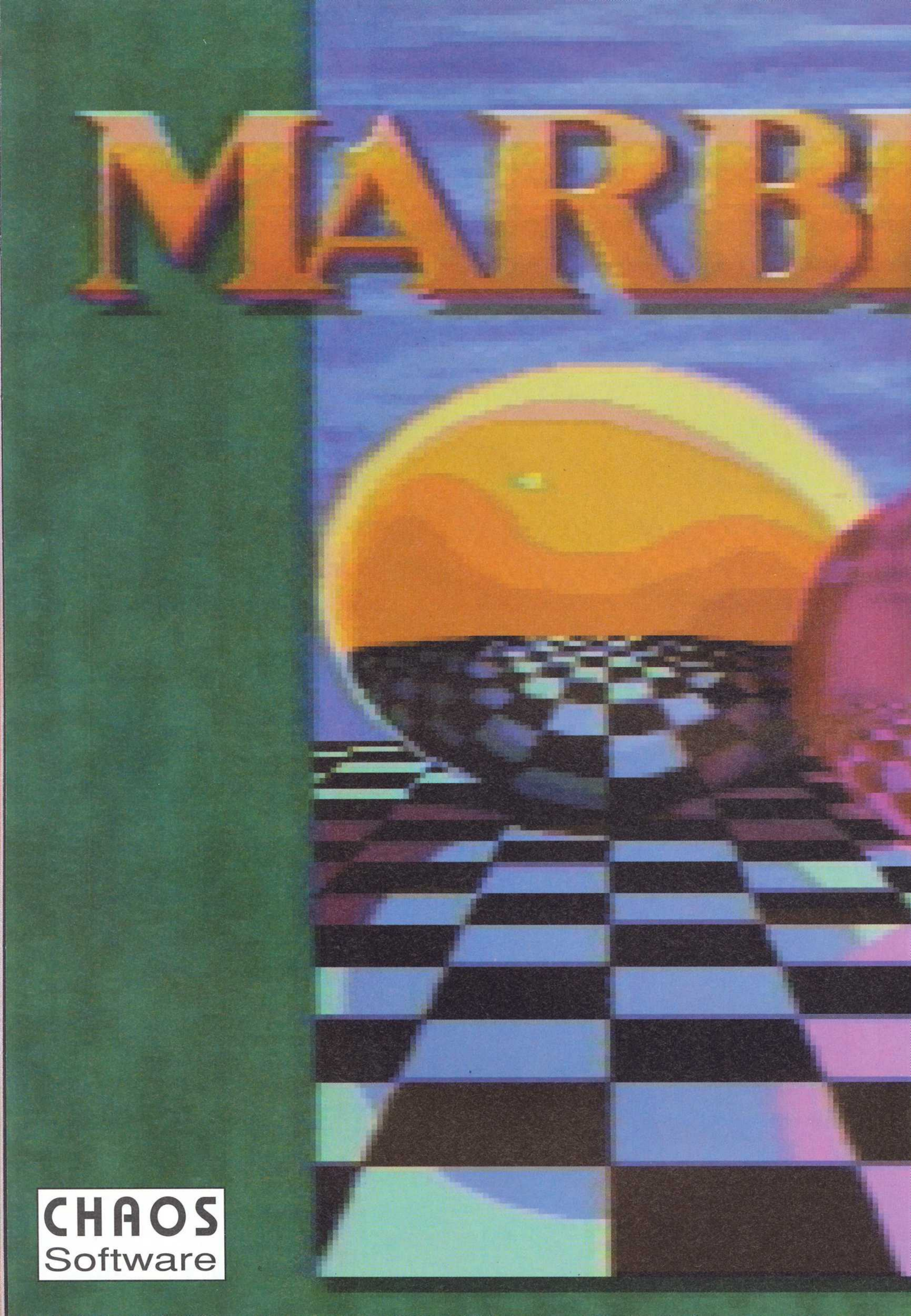
BALLISTIC DIPLOMACY



OASE

Die deutsche Softwarequelle




MARB
CHAOS
Software

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	**(L P) -**
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	**(L P) -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) -**
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	**(I P) -**
Europe Ablaze	- - A
Eternam	**L P -**
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	**- P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	**(L P) -**
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	**L - -**
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	**L - -**
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	**- P A**
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	**L P -**
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	**(L P) -**
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban	- - A
Sorcerian	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	**L P -**
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellkasting 301 - Spring Br.	**L - -**
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	**L P -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
Veil Of Darkness	**L P -**
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 X-WING
PC dA 94,95

3 LEMMINGS 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	Space Quest 5 dV	-------	94.95
5.	Comanche dV	-------	94.95
6.	King's Quest 6 dV	-------	99.95
7.	Monkey Island 2 dV	79.95	89.95
8.	Wing Commander 2 dV	-------	94.95
9.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95
10.	Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
a train dV	99.95
airbus a 320 dA	99.95
archer mclean pool dV	69.95
b 17 flying fortress dA	84.95
bard's tale construction set dA	74.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager edition dV	89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
cadaver dV	74.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
chuck rock 2 dA	74.95
chuck rock dA	69.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
conquestador dV	79.95
desert strike dA	79.95
dragons lair 3 dA	89.95
dune dV	79.95
dung. mast.+chaos str. back dA	69.95
eishockey manager dV	84.95
epic dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
falcon collection dA	49.95
fire & ice dA	74.95
flashback dV	79.95
gobliins 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans 2 dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
jaguar xj 220 dA	79.95
jonathan dV	94.95
kaiser dV	99.95
kathedrale die dV	89.95
legend of kyrandia dA	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
links golf dA	84.95
lionheart dA	69.95
mad tv dV	79.95
manager dV	49.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
midwinter 2 dV	49.95
mig 29 fulcrum dA	94.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
nigel mansell grand prix dA	69.95
paperboy 2 dA	69.95
patrizier der dV	79.95
penthouse hot numbers dA	44.95
perfect general the dA	84.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
premier manager dA	69.95
railroad tycoon dA	84.95
secret of silver blades dA	79.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	89.95
steve davis snooker dA	59.95
streetfighter 2 dA	74.95
super tetris dA	84.95
transarctica dA	69.95
ultima 6 classic dA	49.95
ween dV	79.95
zak mc kracken dV	69.95
zool dA	59.95

IBM-PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
7th guest dA (cd-rom)	177.95
a train dV	99.95
aces of the pacific dA	89.95
airbus a 320 dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
b 17 flying fortress dA	99.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battlechess 4000 s-vga dA	79.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
conquestador dV	79.95
conquests of the longbow dV	94.95
curse of enchantia dV	89.95
dagger of amon ra dV	89.95
dark queen of krynn dV	89.95
daughter of serpents dV	84.95
dog fight dA	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
erben des throns dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
gobliins 2 dV	89.95
gunship 2000 dA	99.95
gunship 2000 szenario dA	69.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans dA	69.95
inca dV	99.95
incredible machine dV	84.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
kings quest 5 vga dV	109.95
legacy the dV	109.95
legend of kyrandia dV	74.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
links 386 kurs banff dA	54.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
maniac mansion dV	69.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 1 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
pirates ! dA	69.95
police quest 3 dV	94.95
populous 2 dA	84.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dA	94.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	84.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
strike commander dA	99.95
strike speech pack dA	49.95
stunt island dV	104.95
task force 1942 dA	104.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wing comm. 1 secr.miss. 1 dA	44.95
wing comm. 1 secr.miss. 2 dA	44.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander 2 dV	94.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
zool dA	79.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Die Zahlen vor der Bezeichnung geben den Erscheinungsmonat an:

AMIGA

Titel	Preis
0693 dune 2 dA	69.95
0693 prophecy of the shadow dV	84.95
0693 space hulk dA	89.95
0693 space legends dV	84.95
0693 walker dA	74.95
0693 war in the gulf dV	84.95
0693 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC

Titel	Preis
0693 abandoned places 2 dA	94.95
0693 airbus a320 us edition dA	99.95
0693 betrayal at krondor dV	99.95
0693 eye of the beholder 3 dV	94.95
0693 flashback dA	84.95
0693 freddy pharkas dV	94.95
0693 islands of dr. brain dA	94.95
0693 maniac manision 2 US	89.95
0693 might & magic 5 US	89.95
0693 pinball dreams dA	69.95
0693 tornado dA	94.95
0693 x-wing mission disk US	49.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
chess player 2150 US	19.95
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
emerald mine 3 prof. dA	29.95
european champions dA	19.95
flight path 737 dA	9.95
go for gold US	29.95
hitchhikers guide galaxy US	29.95
hunter dA	39.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
populous 2 challenge data dA	34.95
rvf honda US	19.95
spot dA	19.95
star ray dA	19.95
waterloo dA	19.95
whirligig dA	9.95
wishbringer US	29.95
zero gravity US	24.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
test drive 2 california chall. US	39.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
advanced tact. fighter 2 dA	29.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
hunt for red october 2 dA	19.95
imperium dA	34.95
living jigsaws US	29.95
nicks picks US	24.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball two dA	29.95
realms dV	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
gfl championship football US	19.95
go for gold dA	29.95
imperium dA	34.95
king of chicago US	19.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
savage empire the US	39.95
test drive 2 california chal. US	39.95

PC-SOUND

Titel	Preis
roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 asp	PC 499.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

Titel	Preis
aktiv-boxen	Paar 59.95
joystick gravis analog pro dA	PC 94.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
Computertyp .... ▫ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

A 09/93



Die Fragen ...

Fire Force

Alex hat ein Problem beim Amiga-Game. Er kommt bei der dritten Mission im Bereich Alpha 16 einfach nicht über die $%&*§)-Mauer. Über eine Antwort würde er sich freuen, da alle anderen Missionen einwandfrei zu schaffen sind und der Aufstieg zur Fire Force-Spezialeinheit nicht an einer blöden Mauer scheitern sollte. ■

Whale's Voyage

1. Wie kann man die geschlossenen Türen öffnen?
2. Wo genau befindet sich Jack auf Lapis, dem man das Erz geben soll, um die 100000 Kredite zu bekommen?
3. Wo ist der Haustürschlüssel, den die alte Frau auf Albens sucht?
4. Wie kann man der Wache auf Sky Boulevard Geld geben, um sie zu bestechen (sie bewacht eine Tür)?
5. Wie kann man Rohstoffe abbauen, und wo findet man welche?
6. Wo kann man sich den Hologramm-Projektor besorgen?
7. Wo findet man das Schrumpf Device, das man mit Gry Morgan benutzen soll, um diesen zu schrumpfen?
8. Wozu braucht man die Blumen, Flaschen, Gläser und Batterien?
9. Was muß man tun, damit die Wache im Hospital von Inoid die Gruppe durch die Tür passieren läßt, hinter der der Doktor arbeitet? ■

Jan Raabe

Bane of the Cosmic Forge

Nachdem man einen Abgrund mit einem Seil samt Haken überwunden hat und in Richtung "Riesenberg" weitergeht, kommt man bei einem Dungeon an eine Zugbrücke mit einer seltsamen Bedienungsanleitung und 6 Schaltern (Federdreher, Trosstreiber, Winde, Sicherheitsschalter, Pumpe, Ausg. Sperre). Kann mir jemand mit dem Code auf die Sprünge helfen? Ich hab's aufgegeben! ■

Eye of Beholder II

Bei Eye of Beholder II ist es mir noch schlimmer ergangen; da bin ich schon im 4. Kellergeschoß hängengeblieben. Man kommt beim dritten Kellergeschoß über eine schwache Wand, die man eindrücken kann, in das 4. Kellergeschoß. Dort ist gleich eine Tür, die hinter einem zufällt, da man eine Kontaktplatte am Boden berührt hat, und man kann nun nicht mehr zurück und auch nicht mehr rasten (Alpträume). Links gibt es mehrere Türen, die direkt an einer Wand enden, rechts ist der Keller wie ein Kreuz angeordnet, vorne hat es auch Türen, die man mit einem Schlüssel öffnen kann. Ich habe zwar einen Schlüssel bei einem Kampf mit einem Krieger erobern können, der paßt dann jedoch nirgends, und ich komme nicht mehr weiter. Kann mir nicht bitte, bitte jemand helfen? ■

Felix Wetzler

ULTIMA VII/2 Serpent Isle

Wer kann mir mit einer Lösung des gesamten "Test of Knighthood" weiterhelfen? ■

Manuel Schölles

... und ein paar Antworten

Lure of the Temptress

Man muß den Skorl, nachdem man durch Ewans Ladenfenster das Gespräch zwischen Ewan und dem Skorl gehört hat, auf dem Marktplatz ansprechen, und danach muß man ein Gespräch mit Ewan führen, wobei dann nach diesem Gespräch die autom. Sequenz folgt und man sich nun im Schloß befindet. ■

Elvira I

Wolfram Heil benötigt, um das Monster mit dem Stein zu besiegen, das magnetische Schwert. Um dieses zu bekommen, geht er folgendermaßen vor: Er geht in den Kirchenraum und setzt dort den Ring, den er bei den Kobolden im Labyrinth gefunden hat, in das Kreuz ein. Nun geht er in den Geheimgang, der sich nach dieser Aktion geöffnet hat. Er nimmt die Krone und liest das Gebet aus der Bibel, die er im Obergeschoß gefunden hat. Nun setzt er der Statue die Krone auf und kann das magische Schwert nehmen. ■

Heart of China

Matthias sollte in diesem Raum mit der Pistole auf die beiden Schlangen schießen. Die andere Schlange beißt Kate, bevor die zweite Schlange erschossen wird (das ist unvermeidlich). Nun muß man auf den Balkon gehen, und mit der Schnur am Vorhang sollte man nach unten klettern und dann mit dem Panzer fliehen. Vor der Festung steht eine Entscheidung an, weil man durch die Kanalisation in die Festung kommen, oder sich mit Hilfe von Chi per Seil und Haken über die Mauer in den Palasthof einschleichen kann. ■

Michael Seifried

Maniac Mansion

Zu den Fragen von Björn:
Mit ein bißchen Hilfe vom Kraft-O-Mat kannst Du das Garagentor mit den Händen öffnen. Die Vorhängeschlösser werden mit einem Schlüssel geöffnet, den man im Swimmingpool findet. Die Schlüsselkarte benötigst Du am Ende des Spiels. Den gelben Schlüssel benötigst Du für das Auto hinter dem Garagentor. Der Hamster ist nicht wichtig. Die Antwort zur Dusche findest Du in der Garage.
Zum Swimmingpool: Ein Mann (1) wartet vor dem Swimmingpool. Mit etwas Hilfe vom Kraft-O-Mat kann ein anderer Mann (2) das Gitter draußen öffnen. Danach geht er rein und öffnet das Ventil am Ende des Raums. Jetzt hat der andere Mann (1) zwei Minuten Zeit, um das Radio und den Schlüssel zu holen. Und sobald er wieder raus ist, dreht der andere Mann (2) das Ventil wieder zu. ■

Tasso Kouroutzidis

Battle Isle

Auf Sascha Mamschens Frage zu Battle Isle gibt es folgende Antwort:
Zuerst sammelt man alle Truppen um das HQ und stellt Gladiators und Crusaders in die erste Reihe, mit denen man alle anrückenden Bodentruppen aufhält (vernichtet). Die Blitz-Panzer nehmen die Flugzeuge unter Beschuß. Die Crusader-Einheiten im Osten sollte man derweil auch Richtung HQ rollen lassen. Alle Einheiten, denen sie begegnen, sollen sie dabei vernichten. Mit den Panzern fällt man dann der gegnerischen Streitmacht in den Rücken. Das HQ wird weiter verteidigt, bis der Gegner alle Einheiten verloren hat; aber man sollte nie in die Offensive gehen. ■

Michael Kim/Park

Star Trek

In der ASM Nr.6 schreit jemand nach Hilfe bei der Mission Nr. 4. Er oder sie hat Schwierigkeiten, mit der Enterprise in Funkkontakt zu treten. Hier mein Vorschlag:

Nachdem man die beiden Elasi-Piratenschiffe im Sternensystem Harlequin in die Flucht geschlagen hat, findet man im Harrapa-System Harry Mudd in seinem Alien-Schiff und beamt zu ihm rüber. Nach dem nun folgenden Plauderstündchen mit Mudd sollte man sich unbedingt genau im Raum umsehen. Folgende Gegenstände werden sofort von Kirk annektiert: Eine gelbe Kugel in der Kiste links (fungiert später als Speichermedium), ein seltsames Gerät in der Kiste davor sowie eine Linse, die am Boden liegt. Die Kiste kann mit dem seltsamen Gerät kombiniert werden. Zusammen ergeben beide die Waffe, hinter der die Elasi-Piraten her sind.

Danach geht man weiter in den Raum im Vordergrund. Dort findet man die Waffenzentrale mit einer großen Kanone. Links vor der Kanone ist ein dreieckiges Schaltpanel, das man Spock benutzen läßt. Die blauen Schalter unten aktivieren die Kanone, die gelben deaktivieren sie wieder, und der rote Schalter an der Spitze würde sie abschießen – wenn sie funktionieren würde. Wenn man Spock die rote Taste betätigen läßt, schlägt er einem vor, die Waffe mitzunehmen. Das nimmt man besser an. Man merkt nun jedoch, daß man wegen Störungen (zu schwaches Funksignal) keine Verbindung mehr zur Enterprise hat.

Der Raum im Vordergrund rechts ist die Medo-Station des Schiffes, die Tür links von der Medo-Station führt in die Zentrale. Dort läßt man Spock die Konsole untersuchen. Er findet zu dieser Zeit jedoch bloß heraus, daß die Aliens auf der Basis 6 gerechnet hatten.

Nun geht man wieder in den Computerraum (Bibliothek) im Vordergrund links. Dort läßt man wiederum Spock das komische Ding mit den vier Pfosten in der Mitte des Raumes untersuchen. Er wird dann vorschlagen, seinen Tricoder mit demjenigen von Pille zu kombinieren. Das macht man einfach, indem man Pille seinen Tricoder mit dem Bibliotheks-Computer benutzen läßt. So kann sich Spock die nötigen Infos runterziehen. Nun kann man die ganzen Daten der Aliens noch auf der gelben Kugel, die man vorher mitgenommen hat, abspeichern (gelbe Kugel mit Computer benutzen), weil Mudd den Computer später zerstören wird. Wenn man jetzt in die Zentrale zurückgeht, kann Kirk, dank der neuerworbenen Kenntnisse, über die Konsole Funkverbindung mit der Enterprise aufnehmen. ■

Felix Wetzler

Abandoned Places

Andreas Schmischo verrät Gabriele, daß sie die Eingänge vergebens sucht, es gibt sie nicht. Die Isle of Lament kann man jedoch besuchen, wenn man sich genau in der Mitte zwischen Turm und Volturn ein wenig umsieht. ■

Ultima Underworld II

Vl'Hurg hatte einige Fragen über Ultima II. In den Ice Caverns muß man Altaras Stab an der Stelle verwenden, wo der Geist Beatrice anzutreffen ist. Marc hat Dostag folgendermaßen besiegt: beim Gespräch mit ihm muß man seine Narbe ansprechen, da er einen dann zum Duell fordert und man sich eine Arena aussuchen kann. Man sollte in der Arena of Earth kämpfen und vor dem Kampf den Spruch "Missile Protection" (Grav Sanct Por) anwenden. Jetzt bleibt man auf Distanz, da Dorstags Bolzen keinen Schaden anrichten können und beharkt ihn mit Pfeilen, Bolzen, Zaubersprüchen oder Zauberstäben (Deadly Seeker, Fireball...). Nach einigen Treffern sollte er sterben und einen Black Rock Gem zurücklassen. Die FLAM-Rune gibt es in der Secure Vault, einem Teil der Mage Academy. Alternativ tragen im Grab des Praecor Loth (Level 4) der Lichee Lord Umbria und der Lichee Lethe diese Runen. In Killorn Keep findet man den Blackrock Gem in dem Raum hinter den vier Kerzen auf dem Boden. Wenn man die Kerzen entfernt, kommt man in einen Raum, in dem einige Headlesses das gesuchte Black Rock Gem bewachen. ■

Marc Blasig

Bazar

MEGA-GÜNSTIG

CD-Power Musik

Apidya von Chris Hülsbeck **24,95**

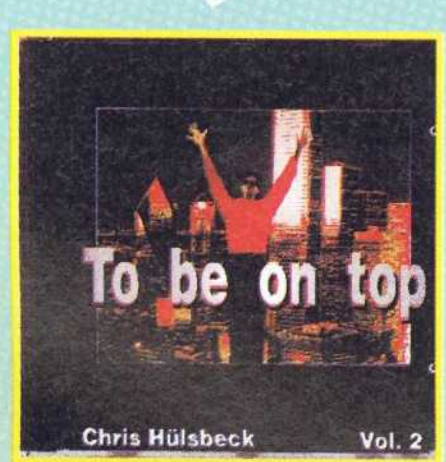


3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für **34,95**





Shades für **23,95**



To be on top für **29,95**



Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt" **29,95**



3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für **34,95**



"Reggae Nights Vol. 2" **29,95**

Bob Dylan, "Greatest Hits" **21,95**

Aufgepaßt!

CDs CDs

R.E.M., "Everybody Hurts" (Maxi-CD)	**11,95 DM**
Frankfurt Trax, "House of Phuture" (17 Titel mit aktueller Dance Pool Musik)	**29,95 DM**
Simon & Garfunkel, "Greatest Hits" (inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)	**29,95 DM**

Wing Commander (Amiga)

in Deutsch **47,95**

oder Englisch **34,95**



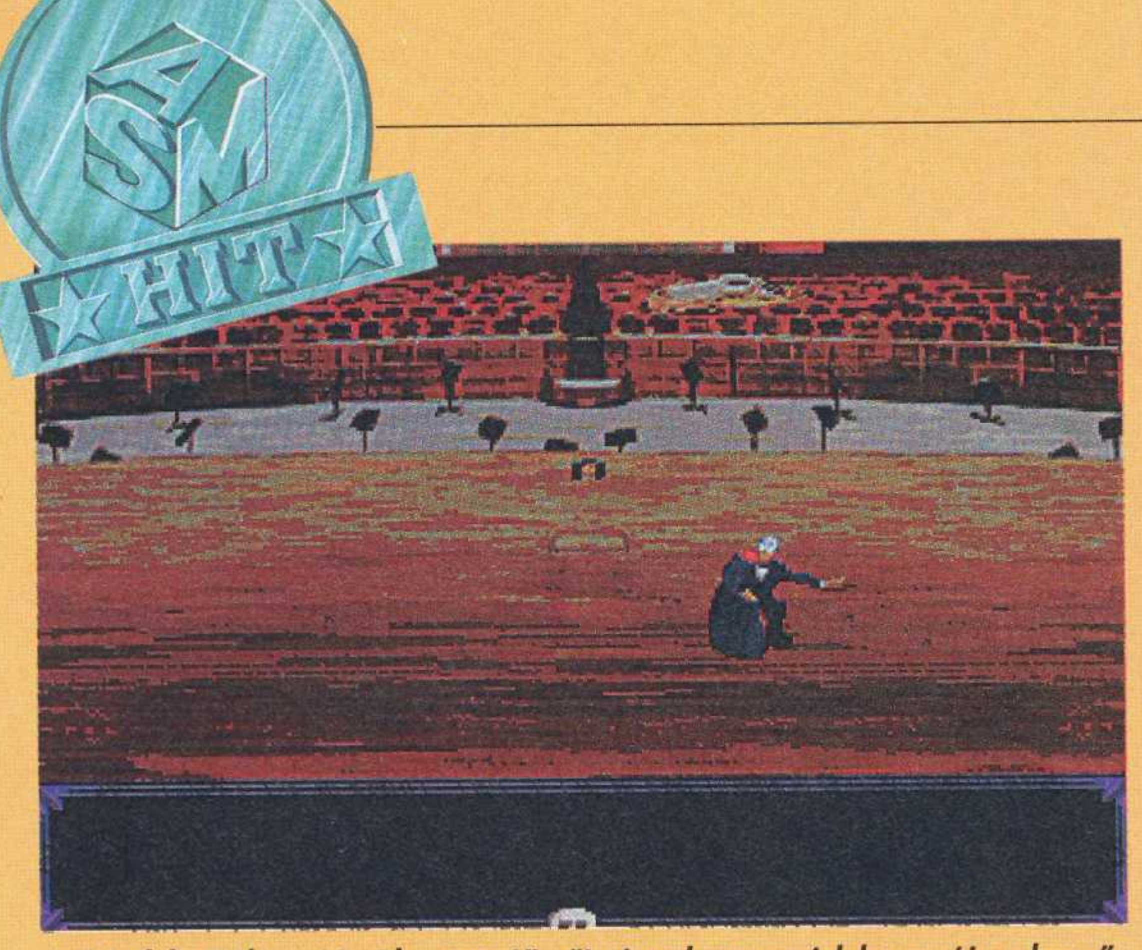
Michael Jackson, "Dangerous" **29,95**



Spin Doctors, "Pocket full of Kryptonite" (über 70 Minuten heiße Musik)	**29,95 DM**
Singles "Original Soundtrack" (Die Musik zum aktuellen Kinofilm)	**29,95 DM**
Headful of Rock (limitierte Auflage zum Superpreis)	**12,99 DM**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103



▲ *"Auf die Bühne, Mr. Phantom!" – "Ist ja schon gut, ich komm' ja schon."*

Das Phantom der Oper sollte sich auch mal eine neue Ausgabe des "Book of Dirty Tricks" kaufen. Hundert Jahre nach seinem Tod fällt der klassikbegeisterten Horrorgestalt nichts Besseres ein, als wieder einmal mit Kronleuchtern nach Theaterbesuchern zu werfen.

Krawall in

RETURN OF THE PHANTOM

System: **PC**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Microprose**, 82319 Starnberg, Muster von: **Hersteller**.

Wenn sich die Zeiten auch ändern, gute Stories leben ewig. Als im Jahre 1981 den Besuchern des Pariser Opernhauses der tonnenschwere Kronleuchter auf die Köpfe fällt, vermuten die Patrone des Theaters gleich, daß hier Erik das Phantom seine Hände im Spiel hat.

Erik, ein Steinmetz skandinavischer Herkunft, hatte sich im Jahre 1881 in die Hauptaktrice Christine Daaè verliebt. Leider war die Zuneigung ziemlich einseitig gelagert, da Eriks Gesicht seit seiner Geburt fürchterlich entstellt war, weshalb er zum Tragen einer Maske genötigt war.

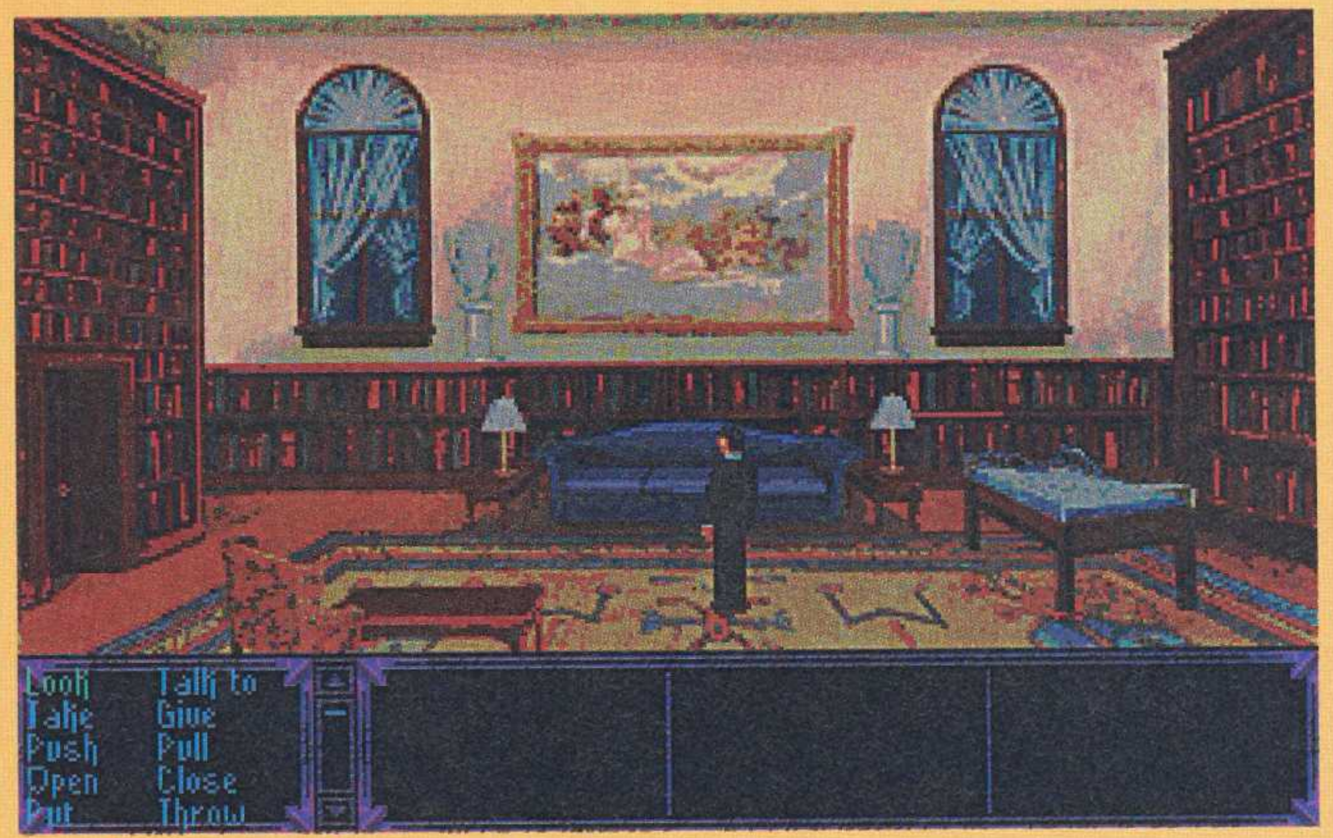
Allerdings war der Knabe ein begnadeter Sänger und obendrein auch noch mit allerlei Taschenspielertricks recht gut bewandert. Die ablehnende Haltung der schönen Sängerin trieb den jungen Mann in den Wahnsinn, und er beschloß, den Traum seiner schlaflosen Nächte nötigenfalls auch mit Gewalt zu ehelichen.

Im Rahmen der Zwangsvermählung kam es dann zu den Unruhen, in deren Verlauf auch der eine oder andere Theatergänger mittels Kronleuchter geplättet wurde. 1881 wurde Erik von Raoul de Chagney dann so lange durch das Opernhaus gejagt, bis es in den Katakomben endlich gelang, die Diva zu befreien und das Phantom zu töten.

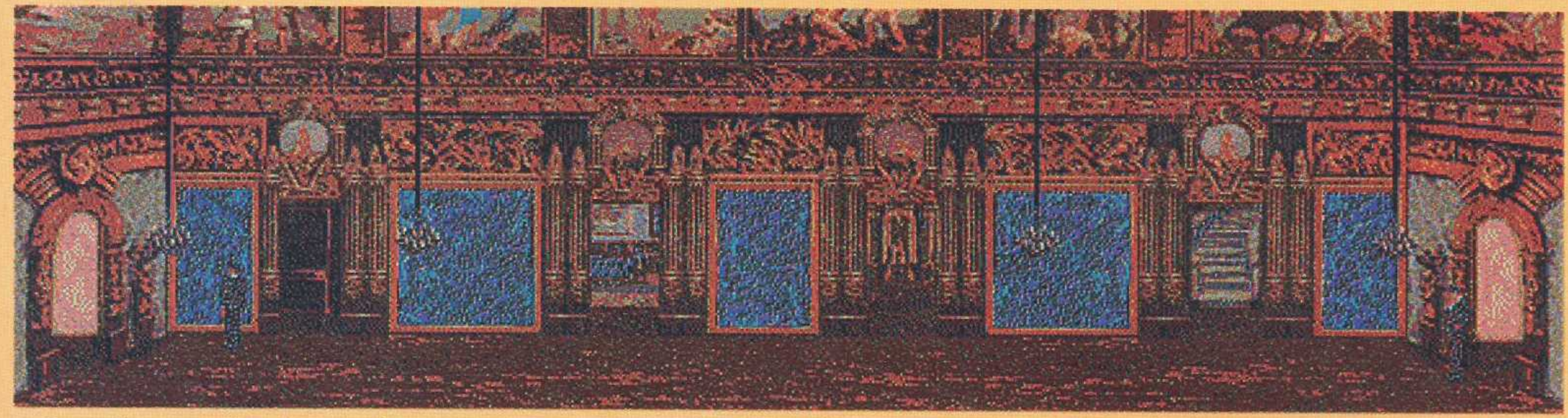
Die Leiche des Phantoms wurde allerdings niemals gefunden, und der Detektiv und die Diva hatten sich aus Sicherheitsgründen damals gleich nach Skandinavien abgesetzt. Bei späteren Umbauarbeiten wurde jedoch ein Skelett gefunden, in dessen Besitz sich die Partitur für eine komplette Oper namens "Don Triumphant" befand. Das Skelett wurde fortan als Leiche des manischen Lampenschmeißers (Scheinwerfer, harhar) angesehen.

Hundert Jahre nach den Ereignissen fällt der Kronleuchter erneut. Da das ausgerechnet bei der Uraufführung von "Don Triumphant" passiert, die Hauptdarstellerin ebenfalls Christine heißt und noch dazu um diverse Ecken mit dem damaligen Entführungsopfer verwandt ist, fällt der Verdacht sofort auf Erik. Der eiligst herbeigerufene Polizei-Inspektor Raoul (wie soll er auch sonst heißen?), hat nun das Problem, einen Attentäter fassen zu müssen, der schon seit hundert Jahren tot ist!

Noch während der Fahnder mit seinen Ermittlungsarbeiten beschäftigt ist, schlägt das Phantom erneut zu



▲ *Da hängt ein Schinken an der Wand*



▲ *So ein Foyer macht schon was her*

und bringt Christine vor den Augen des Inspektors um. Bei der anschließenden Verfolgungsjagd schleudert Erik den Inspektor von der Bühne. Als dieser wieder



aufwacht, befindet er sich hundert Jahre in der Vergangenheit und hat die Gelegenheit, die damalige Diva Christine Daaè persönlich kennenzulernen.

Barocker Schocker

Auch diese Begegnung dauert jedoch nur sehr kurz, da die Schauspielerin während einer Vorführung entführt wird. Raoul nimmt wieder die Verfolgung auf und landet in den Katakomben, wo es von Irrgängen und Teleportern nur so wimmelt. Durch die Verwendung aus der Zukunft mitgebrachter Gegenstände schafft es der Inspektor bis zur Behausung des Phantoms, wo er Christine befreien und das Phantom empfindlich schlagen kann. Nach einer romantischen Bootsfahrt durch die Katakomben wähnt sich der Inspektor schon am Ziel, aber Erik schlägt erneut zu. Der letzte große Showdown findet auf dem Kronleuchter statt, von dem aus man schließlich wieder ins Jahr 1981 zurückgelangt.

Hier lebt jedoch Christine wieder, und keiner glaubt Raoul seine Story. War alles nur ein Traum? Wohl kaum, denn in der Schlußsequenz sieht man, daß Erik fröhlich winkend auf der Empore steht und sich bereits wieder nach wurfgeeigneten Beleuchtungskörpern umsieht. Ob man dem Phantom wirklich nicht den Garaus machen kann oder ob das Abschlußwinken ein Sequel in Aussicht stellt, wird die Zukunft erweisen.

Microprose hielt sich beim Aufbau der Story ziemlich an die 1911 von Gaston Leroux geschriebene Novelle. Die Geschichte zählt zu den Klassikern der Horrorliteratur und wurde bereits mehrfach für Film und Bühne umgesetzt. Bekanntester Film ist die bereits 1952 in den Universal-Studios abgedrehte Stummfilmversion mit Lon Chaney in der Hauptrolle. Spätestens seit der Uraufführung des Erfolgsmusikals von Andrew Lloyd-Weber für die in Hamburg extra ein neues Schauspielhaus, die Flora, gebaut wurde, erlebt das Phantom einen späten Popularitätsschub. Zur Verwirklichung des grafisch einwandfreien Adventures hat Microprose das Adventuresystem von Rex Nebular wieder ausgebuddelt. Sicherlich hängt die Steuerung in Tarnfarben und Winzschrift hinter der moderner Iconleisten, mit denen andere Adventures gesteuert werden, hinterher. Das Manko wird aber durch die opulente Grafik des Games wieder wettgemacht. Die Räume sind mit all dem Zierrat und Pomp ausgestattet, den man in einem uralten Opernhaus erwarten kann.

Beinahe filmreif sind die Beleuchtungs- und Schatteneffekte. Wenn Christine vor dem Spiegel ihre Tanzschritte probt, verfallen Adventure-Freaks in ehrfürchtiges Staunen. Die Rätsel sind zwar nicht so zahlreich, jedoch alle recht logisch und nach einigen Anläufen durch Überlegung zu knacken.

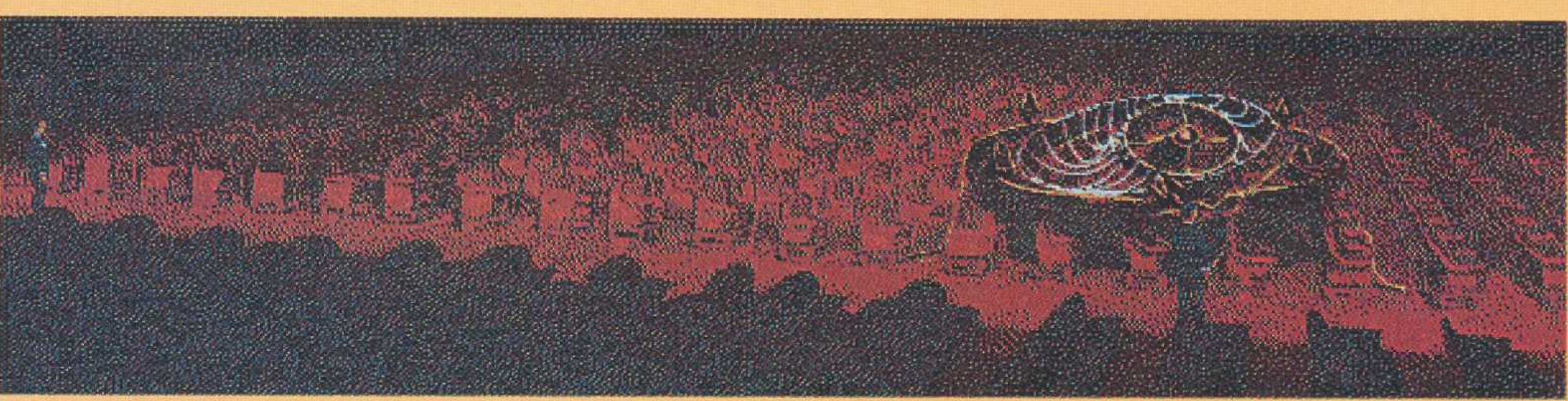
Etwas nervig ist das Herumirren in den Katakomben, da die vielen Teleporter und das Raumdesign einige Verwirrung aufkommen lassen. Mittels aus der Zukunft importierter Scheinwerfer-Farbfilter läßt sich jedoch nach Hänsel-und-Gretel-Manier ein Weg finden (Dank an Andrea für den Hint).

Auch Sound und Sprachausgabe sind stimmig und locken den Spieler immer wieder zum Tüfteln. Als kleines Bonbon hält das deutsche Handbuch noch eine Minibiographie von Erik und seinen Verfilmungen bereit. Na dann, auf in die Oper! ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Steuerung	9
Handlung	11
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



▲ *Diagnose: Schrauben waren lose*

ACHTUNG!

AKTION



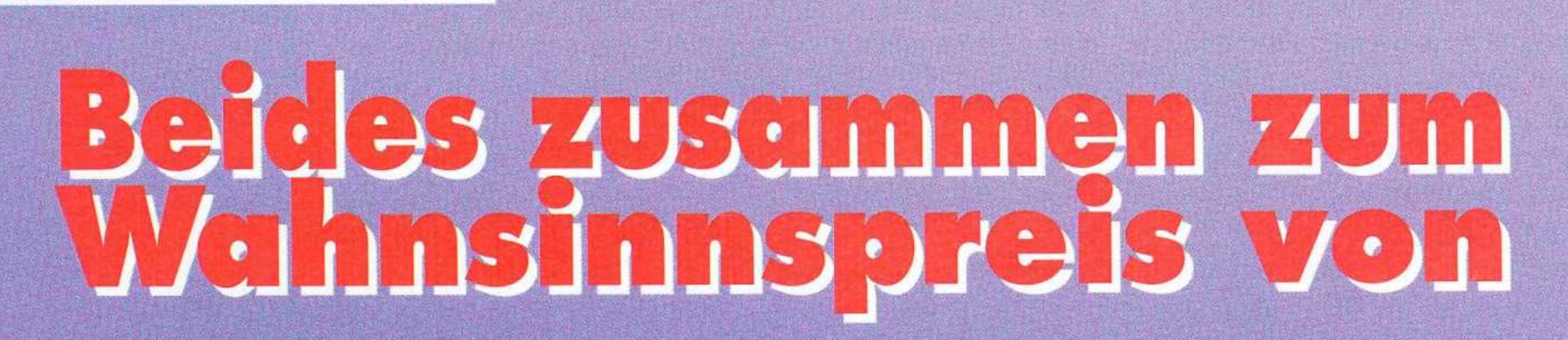
Jahrgang 1989 komplett
nur 60,– DM

Jahrgang 1990 komplett
nur 60,– DM

Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 55,– DM

Jahrgang 1992 komplett
nur 69,– DM

+



ACHTUNG!

Rechnet mal nach,





Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge des Bestelleingangs, solange der
Bitte benutzt die Bestell-Karte im Heft oder

Magische Zeiten



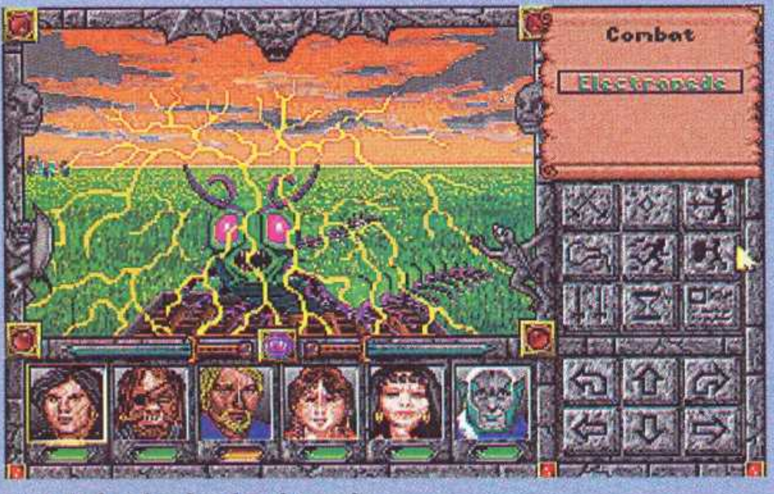
▲ Hicks, war wohl 'n büschen viel Farbstoff

DARKSIDE OF XEEN

System: **PC**, (mind. 2 MB RAM, VGA, 16 MB auf Festplatte), VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **New World Computing**, USA, Muster von: **Softgold**, 41564 Kaarst.

Grüß Gott, Herr Ork. Lange nicht gesehen und doch gleich wiedererkannt. Sie sehen: So riesig sie auch ist, auch die Welt von Xeen ist in dieser Beziehung klein.

Zirka 16 Millionen Sekunden sind vergangen, seit der 4. Teil von Might& Magic, der magischmächtigen Odyssee durch die Fantasiewelt Xeens, erschienen ist. In seiner schier unendlichen Gedankenflut hat es Jon van Caneghem, seines Zeichens Entwerfer dieser Traumwelten, verstanden, die Xeenwelt um eine neue, düstere Seite zu erweitern.



▲ Nicht doch, das kitzelt

Blenden wir ein wenig zurück: Im dritten Teil haben die Adventure-Freaks förmlich nach mehr Abenteuern und noch mehr Rätseln geschrien, und Jon van Caneghem hat diese flehenden Worte erhört und ihnen Might&Magic IV – Clouds of Xeen geschenkt. Der Oberbösewicht Lord Xeen war in den Körper des leidgeplagten Monarchen hineingeschlüpft und hat die Macht an sich gerissen. Der einzige, der helfen kann, ist Crodo, der weise Berater des Monarchen. Lord Xeen hatte ihn in den Kerker geworfen und dachte, Crodo würde ihm so nicht mehr ins Gehege kommen. Doch falsch gedacht: Crodo überträgt sechs Auserwählten die Aufgabe, Xeen zu befreien.



▲ Wohl mit dem Finger in die Steckdose gekommen?

Und Du, der Du zu den Auserwählten zählst, die mit vereinten Kräften bis zur bitteren Neige Xeen durchirrt, durchrätselt und durchkämpft haben, hast diese Aufgabe prächtig gemeistert und letztlich im Wolkenreich von Xeen die Früchte Deiner Arbeit ergattert. Nun kannst Du sie endlich benutzen! Was? Na, die Pyramiden, die Dich zur dunklen Seite Xeens hinübergeleiten, wo noch härtere Abenteuer auf Dich warten. Damit sind wir just wieder in der "Gegenwart" gelandet.

Auch auf der dunklen Seite Xeens warten die altbekannten Ork- und Monstergesichter. Daneben tauchen aber auch grauslig-nette neue Monster auf, die nur das eine in ihren unschönen Schädeln haben: Deiner armen Abenteurerseele das Licht auszupusten. Sei also auf der Hut, wenn Du Dein neues Abenteuer in Castle View Town beginnst.

Diesmal ist es Alamar, der die liebensgewürzige Königin Kalindra in Ketten gelegt und das Land unter seine Herrschaft gebracht hat. Du mußt Dich mit sechs wackeren Helden auf die Reise begeben, um der Tyrannei Alamars für immer ein Ende zu bereiten. Dabei kannst Du den etwas weniger strapaziösen Ich-geh-meilenweit-für-eine-...-Weg der unendlichen Abenteurer oder aber den Ich-hau-dich-aus-den-Klamotten-Weg der Warrior wählen.

Damit der gewählte Weg Dich nicht allzu hart frustet, wurden so nette Features wie das Automapping fest eingebaut. Einblendbare Notes geben Dir jeder Zeit Infos, was Du noch zu erledigen hast. Der absolute Clou ist jedoch die Möglichkeit, beide Welten zu einer gigantischen Fantasiewelt zusammenzulegen.

Gigantisch wird's dann im wahrsten Sinne des Wortes, tummeln sich doch 30 satte MB auf Deiner Festplatte ("Wenn's schee macht".). Praktisch sieht das so aus: Befinden sich "Clouds of Xeen" und "Darkside of Xeen" in einem Verzeichnis, dann heißt das Rechenergebnis nicht 1 plus 1 gleich 2, sondern es entsteht eine Überwelt, in der Du die verschiedensten Aufgaben lösen kannst.

Auch glänzt das Spiel durch hübsch gezeichnete Grafiken, dezent ruckelnde Animationen, eine gewisse Aufgeräumtheit und nicht zu komplexe Spieleszenen. Für die Spieler bedeutet das: Selbst Xeen-Neulinge kommen rasch zurecht. Wer Monster im peppigen 3D-Look liebt, gerne auf rund 100 Zaubersprüche zurückgreift, lieber ruhig und ohne Hast im Kampf auf seine Waffen zurückgreift ("Welches Schweinderl hätten's denn gerne?") und sich lieber als Wanderer zwischen zwei Gigantowelten betätigt, der findet in Darkside of Xeen genau das richtige Abenteuer.

vb



▲ Och, sind die aber niedlich

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Schönes Biest oder biestige Schöne?

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

System: **PC**, empf. VK-Preis: **119,95 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

In einem wunderschönen Land, vor gar nicht allzu langer Zeit war eine Biene... – huch Biene? Maja?? Total falscher Film! Es war einmal...: So fangen alle Märchen an – schon besser –, und wir sind beim Thema: Die Schöne und das Biest.

Ein Millionenpublikum hat die zauberhafte Story im Kino erlebt. Schon der Name Walt Disney bürgt für Qualität, und auch Infogrames hat sich im Software-Bereich einen Namen gemacht. Was also, wenn beide zusammentreffen? Doppelte Qualität?? Fast getroffen: ein grafischer Leckerbissen gepaart mit viel Spielwitz ist das Ergebnis.



▲ **Hick, zu viel gesoffen...**

Spielspaß von 9 bis 99 für jung und alt verspricht das Spiel, und ich kann dieser Beteuerung nur beipflichten. Schnell und einfach sind die 2 Disketten installiert (was in der heutigen Zeit doch eher seltener ist!), und schon warten Belle und das Biest darauf, gemeinsam mit Euch diverse Abenteuer zu bestehen.

Nach dem Start werden selbst dem popeligen PC-Speaker noch melodische Laute entlockt. Eine Soundkarte solltet ihr aber schon Euer eigen nennen, um in den wirklich wahren Klanggenuß zu kommen. Danach kommt's aber gleich hammerhart: Supergrafik, die einen vom Hocker reißt.

Doch nun zur Story: In einem verwunschenen Schloß, jenseits der großen Berge (nein nicht bei den sieben Zwergen), lebt das Biest. Es lebt aber nicht alleine, sondern hat eine Vielzahl Bediensteter. Dabei steht nicht Tante Minna in der Küche, sondern vielmehr tauchen einige verzauberte Gegenstände auf.

Der gute Herr von Unruh, kümmert sich um die Zeit, Herr Lumiere, der Leuchter, bringt Euch aus dem Spiel raus, Madame Kommode besorgt die Wäsche, der wuselige Mop Frau Federwisch hilft im Garten, die Kaffeekanne Madame Pottine sieht in der Küche nach dem Rechten, und die Tasse Tassilo führt mehr oder weniger durchs Programm.

Und natürlich gibt's da auch noch die schöne Belle, die vom Biest gefangengehalten wird. Das muß versuchen, die Liebe Belles zu erlangen, bevor das letzte Blatt einer Zauberrose fällt.

Tanzende Tassen und lächelnde Leuchter?

Um zum einen ein wenig Freude in das triste Schloßleben zu bringen und zum anderen Belle von der Liebensgewürzigkeit ihres Herrn und Meisters zu überzeugen, beschließen die Gegenstände, einen Ball zu Ehren Belles zu veranstalten. Leichtsinnigerweise haben die Gegenstände wenig Zeit für die umfangreichen Vorbereitungen eingeplant, und sie warten ganz dringend auf Hilfe. Und just an dieser Stelle könnt ihr den verzauberten Wesen unter die sprichwörtlichen Arme greifen. Eure Aufgaben sind dabei ganz unterschiedlich:

Lumiere, der ewig lächelnde Leuchter möchte dem Publikum seine fantastischen Künste zum besten geben. Mit verbundenen Augen balanciert er auf der Supertorte herum, und ihr müßt ihm helfen, die Kirschen einzusammeln.

▲ **Wo is' bloß meine Brille?**

Eine kniffelige Aufgabe, die Auge und Ohr erfordert, hat sich Herr von Unruh ausgedacht. Er sucht die richtigen Noten für den abendlichen Ball und zeigt Euch in der Bibliothek geheimnisvolle Zeichen. Hier müßt Ihr Euren Hirnkasten etwas anstrengen und ihm die richtige Reihenfolge nennen. Im Garten wartet die wuselige Frau Federwisch, um mit Euch gemeinsam Blumen zu pflücken. Leichter gesagt als getan, denn ein Schneesturm hat sie allesamt mit Schnee zugestäubt, und Ihr dürft suchen.



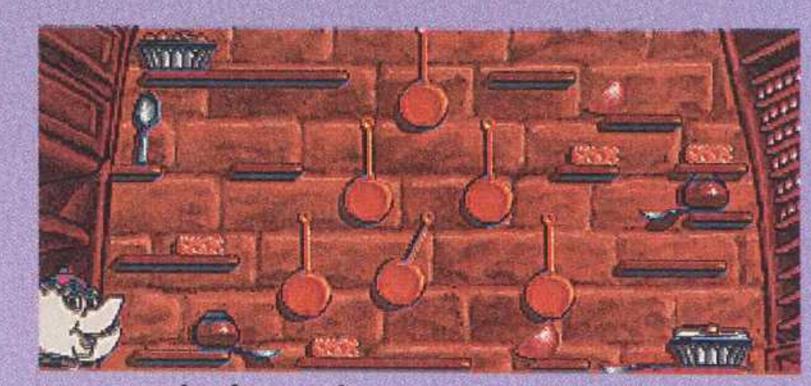
▲ **Langsam wird mir der Hintern kalt**

Die Waschküche ist das Reich der resoluten Madame Kommode. Dort dürft Ihr der Guten beim Wäschesortieren helfen.

Schwierig wird's dann noch in der Küche, wo die gemütliche Frau Pottine das Festmahl zubereitet. Die Eier scheinen sich verlaufen zu haben und finden den richtigen Weg nicht mehr. Mit Euren Filigranhänden dürfte es Euch aber nicht schwerfallen, der guten Frau zu helfen und so zum Gelingen des Festes beizutragen.

"Die Schöne und das Biest" ist ein Abenteuer der etwas anderen Art. Richtige Adventure-Freaks sind hier eigentlich nicht gefordert, und in die Education-Ecke möchte ich das Spiel auch nicht einordnen. Also lassen wir die Einordnerei sein und sagen einfach, wie es ist: Ein tolles Spiel mit super Grafiken und einem märchenhaften Sound, an der die ganze Familie ihren Spaß hat. Die Minis werden genauso gefordert wie die Maxis, und wie heißt es so schön: Mit "Tiemwörk" klappt's nun mal besser. ■

vb



▲ **Ja, wo laufen sie denn?**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Zauber, Geister, Voodoo-Meister

Selbst Krimi-Altmeister Alfred Hitchcock würde vor Neid erblassen, wenn er die Story zum neuesten Sierra-Adventure Gabriel Knight lesen würde.



▲ *Hier findet Winni der Bücherwurm reichlich Nahrung*

GABRIEL KNIGHT
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Hilfe, überall Feuer und dort die wunderschöne Frau mitten drin. Da der Baum, was hängt denn da für ein Typ am Ast? Das Gesicht kenn' ich doch! Nein, das bin ja ich.

Schweißgebadet wacht Gabriel Knight auf. Puh, schon wieder dieser gräßliche Alptraum, hört das denn gar nicht auf? Was war das noch? Schlangen, die sich in Dolche verwandeln, so ein komisches Feuerrad am Himmel und dann noch dieses merkwürdige Medaillon. Was war da noch drauf? Ach ja, richtig: Ein Löwe kämpft mit einem Drachen.

Böse Alpträume plagen Gabriel Knight, den leidgeprüften Helden unseres Adventures. Seit er sich für sein neues Buch etwas näher mit dem Thema Voodoo beschäftigt, ist es ganz schlimm geworden. Mosely, sein Freund aus Highschool-Zeiten, hat ihm bislang reichlich Material für seine Krimis besorgt. Sitzt ja auch direkt an der Quelle, der Gute. Als Detective des Police Departments hat er immer interessante Stories auf der Pfanne. Doch nun, bei dieser neuen Horrorstory, läuft's doch ein bißchen daneben: Aus dem geplanten Horror wird auch noch Realität. New Orleans im Jahr 1933: Die ganze Stadt lebt in Angst und Schrecken. Eine Serie brutaler Ritualmorde hält die Stadt in Atem.



▲ *Die Leiche hat sich aber fotogen in Szene gesetzt*

The Historical New Orleans Voodoo Museum has been established in an old French Quarter residence. The museum is colorfully painted and brimming with items "authentic and original."

▲ *Was macht denn Omas Staubwedel hier?*

Wer ist dieser augenscheinlich wahnsinnige Psychopath, der reihenweise Leute umbringt? Und was soll das ganze mit dem Voodoo-Zauber? Und überhaupt, wieso habe ich eigentlich diese merkwürdigen Alpträume? Seit ich mit dem komischen Buch angefangen habe, werden's immer mehr. Ob es da irgendeine Verbindung zu den Morden gibt? Fragen über Fragen. An dieser Stelle steigt Ihr in das Geschehen ein. Eure Aufgabe besteht darin, Gabriels Rolle zu übernehmen und ein bißchen Licht in das Dunkel zu bringen. Wahrlich keine leichte Aufgabe. Ganz im Stil der Batman-Filme wird eine düstere und doch romantische Szenerie dargestellt. Die Spielcharaktere zeichnen sich ebenfalls durch einen leicht melancholischen Touch aus. Gabriel Knight präsentiert sich als psychologisches Adventure, das in vier unterschiedlichen Handlungsebenen abläuft, die aber alle direkt miteinander verbunden sind. Sierra On-Line hat mit diesem Spiel eine neue Art Adventure kreiert. Besonders interessant ist das neue Icon-Menü, das das Spiel wesentlich schneller macht.

Faszinierend: die Mischung aus 3D- und hochauflösender Grafik, und das Ganze wird mit einem Sound untermalt, der absolut die düstere Atmosphäre der spannenden Story trifft. Wie gesagt: Altmeister Hitchcock hätte seine Freude dran. ■

vb

▲ *Im Park jazzen die Jazzer, bis die Schwarte kracht*

Auch mal spazierengehen...

"Wissen Eltern, was in den Kinderzimmern passiert?" – Nein, das ist nicht etwa der Untertitel eines "Schulmädchen-Reports" aus den 70er Jahren. So hieß vielmehr eine Live-Gesprächssendung des Deutschlandsenders Kultur aus der Reihe "Kontrovers" zum Thema "Videospiele und Jugendschutz". Am runden Radio-Tisch trafen sich Fachleute, pädagogisch Engagierte und wissenschaftlich Berufene – außerdem war noch Peter von der ASM dabei.

Zeit: Mittwoch, 30. Juni, 10 Uhr früh, beste "Hausfrauen-Sendezeit". Ort: ein enges Hörfunkstudio in den Räumen des Deutschlandsenders Kultur. Der klobig wirkende Gebäudekomplex in der Nalepastraße 10-50, der den Sender beherbergt, liegt im Ostteil der Stadt, der ehemaligen Hauptstadt der DDR". Der DS Kultur hat eine bewegte Geschichte hinter sich: Zusammengeschlossen aus den ehemaligen Rundfunkanstalten "DDR II" und "Stimme der DDR" steht der Sender nun unter der Aufsicht von ARD und ZDF und soll im kommenden Jahr in dem geplanten bundesweiten Deutschlandradio (aus Deutschlandfunk, RIAS Berlin und DS Kultur) aufgehen. Viele ostdeutsche Rundfunkjournalisten, die hier nach der "Wende" auf die Chance zu einer unabhängigen Programmgestaltung gehofft hatten, stehen vor einer ungewissen Zukunft. Im Moment sendet DS Kultur klassische Musik, Features und Diskussionen über gesellschaftliche, politische und andere anspruchsvolle Themen. Nicht gerade ein Jugendprogramm? Stimmt, aber die Sendung am 30. Juni richtete sich auch mehr an die Leute außerhalb der "Kinderzimmer" – nämlich an die Eltern und Lehrer.

Dabei in Berlin am runden Tisch: Anne Glade vom Institut für Entwicklungsplanung und Strukturforschung in Hannover, Susanne Grams von der Landesmedienanstalt Berlin-Brandenburg, Thomas Dlugaiczyk als Computerspielberater im Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit, Berlin, und ein nicht ganz ausgeschlafener Peter, Chefred der ASM. Hinter dem Regiepult: Redakteur Dr. Joachim Baumann vom DS Kultur. Live per Direktleitung aus einem Münchner Studio des Bayerischen Rundfunks waren zwei weitere Teilnehmer zugeschaltet: Uwe Fürstenberg von Microprose und der streitbare Dr. Bernd Schorb vom Münchner Institut für Jugend, Film und Fernsehen. Nachdem jeder der Teilnehmer die Arbeit seines Instituts oder Vereins vorgestellt hatte, ging das Gespräch zur Sache: Die Helden von Videofilmen oder Computerspielen, so hieß es, stellen die Leitbilder für heutige Kinder und Jugendliche dar. Spiele, in denen Gewalt ausgeübt wird, würden falsche Konfliktlösungsmodelle für die Wirklichkeit liefern. Einwand von Peter: Vielleicht bevorzugten gewalttätige Leute tatsächlich brutale Spiele — aber deswegen brauche man doch noch nicht zu meinen, daß solche Spiele normal veranlagte Leute zur Gewalt hin beeinflussen. Ein paar Zitate aus ASM-Leserbriefen. Widerspruch aus München: Die angebotene Gewalt auf dem Bildschirm schaffe sich schon ihre Nachfrage, und angesichts einer mehr und mehr gewaltgeprägten Umwelt müßten Medienschaffende, Eltern und Erzieher gleichermaßen ihre Mitverantwortung erkennen. Uwe Fürstenberg, auf kriegerische Flugi-Spiele angesprochen, versicherte, das Militärische trete gerade bei Microprose immer mehr in den Hintergrund. Außerdem würden diese komplizierten Spiele ohnehin eher von Erwachsenen benutzt. Der Verband der Unterhaltungssoftware-Industrie Deutschland entwickle zur Zeit eine Art freiwilliger Selbstkontrolle, ähnlich wie in der Filmwirtschaft

Am Schluß die Frage an die Teilnehmer, was sie denn den Eltern für die Zukunft empfehlen würden. Peter meinte, bei Erwachsenen bestünde oft überhaupt kein Zugang zur Welt des Computerspiels. Auf dem Bildschirm kracht und schießt es – das kann ja nur schlimm und schädlich sein. "Lassen Sie sich von Ihren Kindern erklären, was sie an den Spielen fasziniert." Thomas Dlugaiczyk: "Die Kinder sollen sich mit den Inhalten auseinandersetzen. Es gibt Spiele, die soziales Verhalten positiv beeinflussen, und welche, die echt gefährlich sind. Eltern sollten nicht rundheraus verbieten, allenfalls Zeitgrenzen setzen." Dr. Schorbs Empfehlung: "Medien gemeinsam nutzen. Ansonsten: Auch mal spazierengehen, sich mit den Kindern hinsetzen, 'ne Tasse Tee trinken und reden."

sz



▲ *Joachim Baumann moderierte die Live-Sendung*

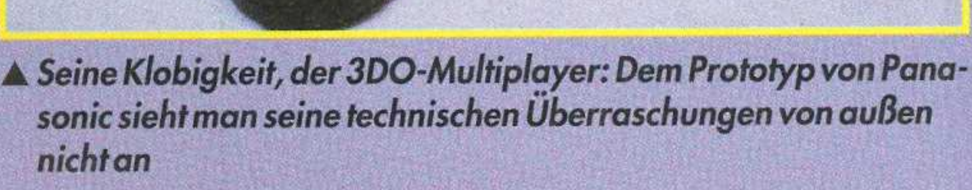
▲ *In diesem kasernenartig aussehenden Komplex ist der DS Kultur untergebracht*



▲ *Am Studiotisch in Berlin (von links): Peter Schmitz, Thomas Dlugaiczyk, Susanne Grams*

Is it real – or

Gerüchte brauchen in der Regel weniger Zeit als ein Luftpostbrief, um einmal rund um die Welt zu laufen. Seit Mitte Juni spielen Game-Insider in aller Welt "Stille Post" und tuscheln über ein Spielesystem, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen und bislang absurde Träume wahr machen soll. Unser US-Korrespondent Markus Krichel hat sich das sagenhafte Zauberding selber angesehen: hier sein exklusiver Bericht für Euch.



▲ *Seine Klobigkeit, der 3DO-Multiplayer: Dem Prototyp von Panasonic sieht man seine technischen Überraschungen von außen nicht an*



◀ *Trip Hawkins, Gründer von Electronic Arts und "Vater" des 3DO-Systems*

Ich habe es gesehen. Ehrlich! Auf der Früh-CES im Juni war es schon da, wenn auch noch zaghaft verdeckt. Technische Daten wurden noch wie die taktischen Geheimnisse des Pentagon gehütet. Bloß einige Staun-und-heb-ab-Demos bekam man auf hübsch polierten Videobildschirmen zu sehen. Wie der arme Journalist seinen sperrangelweit offenstehenden Mund dann wieder zukriegte, darum kümmerte sich keiner.

Inzwischen sind aber etliche Wochen ins Land gegangen, und hartnäckiger Fragerei kann auf die Dauer auch der abgebrühteste Firmenmanager nicht widerstehen. Und so kann ich jetzt mit stolz erhobenem Haupt sagen: Ich habe es gesehen – das sagenhafte 3DO-System!

Von Kopf bis Fuß auf CD eingestellt

Wie fange ich an? Also – das Ding ist schlichtweg der Überknall. Es ist fünfzigmal schneller als alles, was Ihr an Videokonsolen bisher gesehen habt. Es hat mehr Farben, als die niedliche Blondine aus der Nachbarklasse sich je ins Gesicht schmieren kann. Es frißt Audio- und Grafik-Disks ebenso wie Photo CDs. Es kann Kaffee kochen, die Lottozahlen vorhersagen und Rotkäppchen vor dem bösen Wolf retten... – schnapp, blllblllbbbl... *(Anmerkung des Bearbeiters: Moooooomentchen mal, hier scheint die Begeisterung tatsächlich mit unserem Korrespondenten durchgegangen zu sein. Augenblick, wir reanimieren ihn mal eben – gleich geht's weiter!)* Tja, also... – *(räusper!)* – am besten fange ich noch mal ganz von vorn an. Der Panasonic FZ-1 Real 3DO Interactive Multiplayer ist ein CD-orientiertes Spielesystem, das auf einer echten 32-Bit-Architektur basiert. Sein Herz besteht aus einer 32-Bit-RISC-Zentraleinheit und zwei Grafikanimations-Engines, die durch zwei weitere Schaltkreise für Bildverarbeitung, digitalen Sound und Datenflußmanagement ergänzt werden. Über vierundzwanzig DMA-Kanäle (direkter Speicherzugriff) werden Daten zwischen Speicher und Ein-/Ausgabeeinheiten übertragen, ohne daß der Prozessor dabei aktiv wird. Eine MMU (Arbeitsspeicher-Managementeinheit) erlaubt Data-Sharing zwischen diesen Chips. Das CD-Laufwerk kann 650 Megabyte auf jeder CD verarbeiten. Seine Umdrehungsgeschwindigkeit ist doppelt so hoch wie bei einem Standard-CD-ROM-Laufwerk am PC. Dadurch, daß sich die CD doppelt so schnell dreht, können 300 anstatt der üblichen 150 Kilobyte pro Sekunde verarbeitet werden. So wird die mittlere Zugriffszeit effektiv halbiert.



▲ *Spielbergs Dino-Epos kommt als 3DO-Spiel von MCA besonders gewaltig rüber*

Die Figurenanimation wird über Animationszellen organisiert, die nicht den für Sprites üblichen Begrenzungen hinsichtlich Größe, Form, Farbe oder Anzahl unterliegen. Dieses Zellensystem ähnelt mehr den in der Filmproduktion benutzen Techniken, bei denen ein Bild über das andere gelegt wird, um realistische visuelle Tiefe zu erzielen.

Das 3DO-System kann bis zu 16 Millionen Farben auf 640 mal 480 Bildpunkten darstellen. Durch eine trickreiche Kombination der eingebauten speziellen Video-Hardware und ins ROM gebrannter Kompressions-Software ist der 3DO-Multiplayer in der Lage, Echtzeit-Videosequenzen mit 30 Bildern pro Sekunde wiederzugeben. Zum Vergleich: Kinofilme werden mit 24 bis 26 Bildern pro Sekunde dargestellt.

Zusätzlich zu den CDs gibt es als "Software-Futterluke" noch einen ROM-Modulport. Über diesen kann der 3DO-Player programmierte Hilfe bekommen oder mit zukünftigen schnellen Datenspeichern kommunizieren.

Auch soundmäßig hat man sich etwas einfallen lassen. Der Player verfügt serienmäßig über einen Hochgeschwindigkeits-DSP (digitaler Signalprozessor), wie er auch in Audio-CD-Spielern benutzt wird. Der Sound ist dem Stil der Zeit entsprechend volldigital und in Stereo. Da jedoch in der Regel die Fernsehlautsprecher nicht gerade erste Qualität sind, empfiehlt es sich, einen Stereo-Kopfhörer zu tragen. Durch 3D Audio Imaging kann der Sound so manipuliert werden, daß er nicht nur frontal von

is it 3DO ?



▲ Nein, das ist kein Film, sondern das 3DO-Spiel Worldbuilders von Electronic Arts

vorn, sondern auch von links, rechts, oben, unten und hinten zu kommen scheint. Durch dieses neuartige Verfahren wird der Spieler gewissermaßen von einem "Soundvorhang" umgeben. In einem Flug- oder Rennsimulator kann man hierdurch Gegner, die von oben oder von der Seite attackieren, kommen hören. Einige von Euch kennen aus dem Kinobereich sicher ein ähnliches Verfahren, das unter dem Namen "Surround Sound" bekannt ist.

Blick in den Stammbaum

Das System und seine Komponenten wurden von der 1990 gegründeten 3DO Corporation entwickelt, die ein Gemeinschaftsunternehmen der Firmen Matsushita (Panasonic), Electronic Arts, MCA, Kleiner/Perkins/Caufield/Beyers sowie des Unterhaltungskonzerns Time Warner ist. Seit Dezember 92 ist auch AT&T, ein Gigant unter den amerikanischen Telefongesellschaften, als aktiver Partner mit von der 3DO-Partie. Der Firmensitz ist in San Mateo, Kalifornien. Die 3DO Corporation vergibt Lizenzen (ähnlich wie seinerzeit JVC für das VHS-Videosystem). Bequemerweise haben sich die beteiligten Partner bereits die wichtigsten Lizenzen für den Bau der Hardwarekomponenten gesichert.

Das erste marktfertige Gerät wurde von Matsushita gebaut und soll rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft zu den Händlern in den USA kommen. (In Deutschland muß man wohl noch bis zum Frühjahr warten.) Inzwischen haben auch die Firmen Sanyo und AT&T Hardware-Lizenzverträge unterschrieben, also werden auch sie Geräte herstellen. Dabei wird der 3DO-Player von AT&T netzwerkfähig sein. Man soll damit über ein – selbstverständlich von AT&T entwickeltes – Telefonnetzwerk auf spezielle interaktive Unterhaltungs- und Bildungsinformationsdienste zugreifen können.

Ein amerikanischer Traum

Der geistige Vater des Systems ist Trip Hawkins, der Gründer, Präsident und Aufsichtsratsvorsitzende der 3DO Corporation. Für alte Branchen-Hasen ist er kein Unbekannter: Nachdem er Ende der 70er Jahre sein Studium in Harvard abgeschlossen hatte (wo er zum ersten Mal auf Computer aufmerksam wurde), wurde er Marketing Manager bei Apple Computer. Dort begann man zu diesem Zeitpunkt gerade mit dem Verkauf des Apple II. Nach vier Jahren mit Apple gründete Hawkins seine eigene Firma: Electronic Arts! 1982 tummelten sich neben Electronic Arts noch rund 200 weitere Unternehmen auf dem elektronischen Spielemarkt. Bis auf vier sind all diese "Pioniere" heute vom Markt verschwunden. Unnötig zu sagen, daß zu den vier Überlebenden die Trip-Hawkins-Gründung Electronic Arts gehört, die heute eines der umsatzstärksten Unternehmen im Computerspielebereich darstellt.

Als Software-Hersteller fühlte sich Hawkins hauptsächlich von der ständig wachsenden Zahl miteinander konkurrierender, zueinander inkompatibler Computersysteme frustriert. EA entwickelte Programme für 20 verschiedene Systeme, von denen es heute nur noch eine Handvoll gibt. Hawkins dachte, daß nur ein universeller Industriestandard die Lösung sein könne. Es sollte ein Standard sein, der für den Spielemarkt die gleichen Vorteile schaffen könnte wie VHS im Videofilmbereich. Aufgrund dieser Überlegungen entstand dann schließlich die 3DO Corporation.

Geboren, um zu töten

Soso, ein neues Spielsystem mit blendender Technik. Na ja, es ist nicht das erste – so könnten kritische Naturen mit vollem Recht einwenden. Da war doch mal ein *Neo Geo*, auch an so etwas wie die *PC Engine* erinnern wir uns. Mutige Einzelgänger, die dachten, auch im Schatten von Sega und Nintendo müßte sich noch ein Plätzchen für eine innovative Konsole finden lassen, hat es immer wieder mal gegeben.

Nun, die 3DO Corporation will mit ihrer neuen Konsole nicht etwa freigebliebene Marktnischen besetzen. Wie zu hören ist, besteht keinesfalls die Absicht, zu einer friedlichen Koexistenz mit den marktbeherrschenden Produkten Mega Drive und Super NES zu kommen. Vielmehr hat man sich das unbescheidene Ziel gesetzt, die aktuellen Spielekonsolen mit geballter Hi-Tech, Marketing-Power und Software-Masse aus dem Markt herauszuschubsen. 3DO, die "Wunderkonsole", ist ein Produkt, das von Anfang an als "Wettbewerbskiller" konzipiert worden ist.



▲ Noch bessere Illusionen für Science Fiction und Fantasy: Total Eclipse von Crystal Dynamics

Bringt nun das 3DO-System wirklich eine Revolution in den Videokonsolenbereich, oder ist es nur eine von vielen neuen Technologien, die in zwei Jahren schon wieder überholt sind? Wie sieht es mit der Softwareunterstützung aus? Werden die großen Softwarehersteller neue, speziell für dieses System entworfene Spiele veröffentlichen oder einfach nur ihre bestehenden Restposten auf CDs schaufeln? Läuft das neue System Gefahr, mit dem Pionier der CD-gestützten Systeme, nämlich mit Commodores CDTV, das Schicksal der Bedeutungslosigkeit zu teilen? All diesen Fragen bin ich nachgegangen. Lest weiter, zu welchen Ergebnissen ich gekommen bin.

Software, Software, Software

Die Gretchenfrage lautet bei jedem neu eingeführten Computersystem (und noch viel mehr bei einer Spielekonsole): "Wie hältst du's mit der Software?" Mit dieser Frage hatte das CDTV ebenso zu kämpfen wie Ataris Lynx. Der Acorn Archimedes ist nicht zuletzt an dieser Frage gescheitert – keinesfalls etwa an unzureichender Hardware-Technologie.

Für 3DO gibt es dagegen erstaunlich Hoffnungsvolles zu berichten. Durch großzügige Bedingungen für potentielle Lizenznehmer ist es 3DO gelungen, alles, was im Bereich der elektronischen Spieleindustrie Rang und Namen hat, für sich zu gewinnen. Für einen Lizenznehmerbeitrag von nur 3 Dollar pro Artikel können Entwickler ihre Produkte für das System entwerfen und mit dem offiziellen 3DO-Siegel zieren. Dies ist ein Riesenschritt in Richtung Liberalität. Nintendo und Sega haben sehr harsche



▲ *Welten drehen sich mühelos im Raum: "Shockwave" läutet eine neue Sci-Fi-Ära ein*

Lizenzbestimmungen. Die japanischen Marktführer schränken die Gewinnmöglichkeiten für die Software-Entwickler stark ein und verlangen hohe Vorleistungen. Angesichts der hohen Wirtschaftskraft der 3DO-Partner (Time Warner, MCA, AT&T, Matsushita und schließlich auch Electronic Arts sind multinationale Konzerne mit enormer finanzieller Power) und der verführerisch günstigen Einstiegsbedingungen wundert es nicht, daß bereits mehr als 300 Lizenznehmer Verträge für die Entwicklung von 3DO-Software unterschrieben haben. Darunter befinden sich auch die Großen der Spielesoftware, allen voran **Electronic Arts**, **Sierra** und **Psygnosis**. Die Liste liest sich wie ein "Who's Who" der Spieleindustrie. Was noch mehr überrascht, ist die Tatsache, daß sogar Firmen neu gegründet wurden, deren einzige Aufgabe darin besteht, Programme für 3DO zu entwerfen. Eine dieser Firmen ist **Crystal Dynamix** in Kalifornien mit ihren sehr vielversprechenden Erstlingsprodukten *Crash'N Burn*, einer Mischung aus Kampfspiel und Rennsimulation, sowie *Total Eclipse*, das Parallelen zu *Wing Commander* und *X-Wing* aufweist. Auch alte Bekannte werdet Ihr in stark aufgemotzten Neuversionen wiedersehen. **Dynamix** wird mit *Aces over Europe*, *The Incredible Machine* und dem Newcomer *Stellar Fire* aufwarten. Am stärksten legt sich jedoch **Electronic Arts** ins Zeug. Mit gleich sechs Spielen hält man Einzug ins 3DO-Lager. *Road Rash: Blood of the Couriers* ist ein Motorrad-Rennspiel mit Einzelkampfelementen. In *Shock Wave* könnt Ihr Euch als Söldner an Bord eines Weltraum-Flugzeugträgers verdingen und außerirdische Eindringlinge ins All zurückschmeißen. *Worldbuilder, Inc.* ist eine weitere Weltraumsimulation, in der man neue Welten entdeckt und bewohnbar macht – gewissermaßen *Sim City* im Raum. *Twisted* stellt die Umsetzung einer typisch amerikanischen Fernseh-Gameshow dar. Da die Geschmäcker hier zwischen den Kontinenten doch etwas unterschiedlich sind, dürfte sich in diesem Fall die Veröffentlichung in Europa wohl nicht lohnen. Das Angebot wird durch neue Versionen von *PGA Tour Golf* und *John Madden Football* ergänzt.

Doch bei 3DO ist man noch einen Schritt weitergegangen. Nicht nur die eingeführten Profis, die es sich leisten können, hohen Entwicklungsaufwand zu treiben, sollen für Software-Futter sorgen. Um die Entwicklung von 3DO-Software weiteren Kreisen zu ermöglichen, hat man bereits jetzt ein Autoren-Toolpaket fertiggestellt. Dieser "Software-Baukasten" erleichtert Lizenznehmern die Spieleentwicklung, indem er die "Fußarbeit", also das reine Codieren, stark automatisiert. Er macht es damit auch reinen Grafikern und Designern ohne übergroßen Programmieraufwand möglich, Spiele zu entwerfen.

Im Hinblick auf den gewünschten Markterfolg des Systems können solche und ähnliche Maßnahmen nur nützlich sein. Für die angepeilte 3DO-Kundschaft ist nämlich die Software-Fülle das Entscheidende: Was nutzt einem schließlich das tollste System der Welt, wenn es nur fünf Spiele dafür gibt? Dies braucht man wohl jedenfalls bei 3DO nicht zu befürchten.

Hollywood auf Glitzerscheibe

Der Trend zu realen Filmszenen in Computerspielen ist nicht unbedingt neu. Die CD ist als Medium hierfür geradezu prädestiniert. Aufgrund seiner Bauweise und schnellen Verarbeitungsgeschwindigkeit ermöglicht der 3DO-Multiplayer die Echtzeit-Animation realistischer Bilder in Laserdisk-Qualität. So liegt es nahe, daß viele 3DO-Spiele auf Filmen basieren werden. MCA hat bereits eine auf Steven Spielbergs Kinohit *Jurassic Park* basierende Simulation angekündigt, in der auch die Schauspieler aus dem Film mitwirken. Originalfilmszenen sowie Ton und Musik wurden direkt übernommen. Weitere Filmstudios wie Warner, Walt Disney und Paramount haben bereits ihr Interesse an zukünftigen Projekten mitgeteilt. Captain Picard und seine Mannen von der USS Enterprise werden in *Star Trek: The Next Generation* von **Spectrum Holobyte** neue Welten entdecken. Picards vielgeliebter Vorgänger, Captain Kirk, wird zusammen mit Mr. Spock, Scotty, Uhura und Pille in **Interplays** *Star Trek* für Ordnung im Universum sorgen. Daß der Zeichentrickfilm nicht zu kurz kommt, dafür sorgt **ReadySoft** mit seinem neu aufgelegten Klassiker *Dragon's Lair* (vielleicht macht das Ding ja auf 3DO dann auch endlich mal Spaß...). Und da wir schon über Filmszenen in Video- und Computerspielen sprechen, darf natürlich **Trilobytes** "siebter Gast" nicht fehlen. *The 7th Guest Part II: The 11th Hour* wird im Herbst '93 erstmals auf 3DO herumgeistern. Und wer schon immer einmal auf den Spuren John Waynes wandeln wollte, darf sich das Western-Epos *Mad Dog McCree* von **American Laser Games** keinesfalls entgehen lassen. In guter alter Tradition kann man mit einem sechsschüssigen Colt mindestens 80 Mann umlegen ohne nachzuladen.

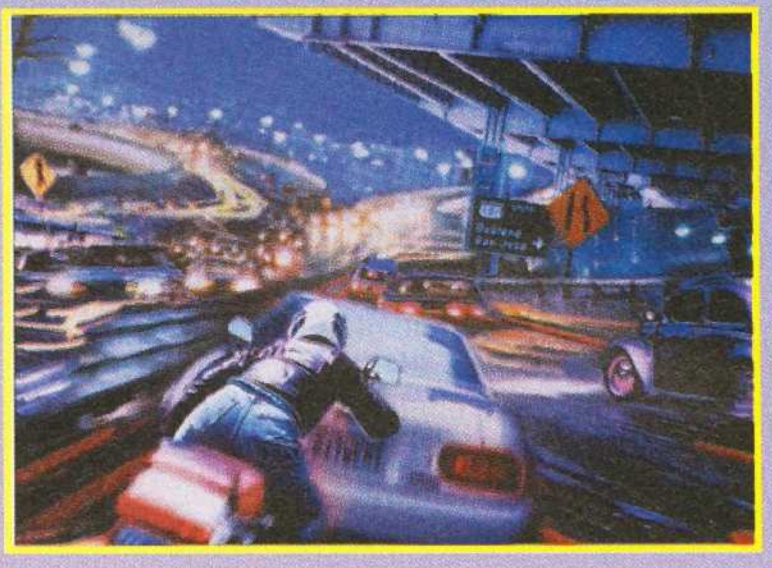
Nix "Wunder" – alles Technik!

So viel von der Software-Front. Von einigen erstaunlichen Eigenschaften der 3DO-Hardware war ja schon am Anfang des Artikels die Rede. Genaue technische Daten, Schaltpläne und Ähnliches haben die Herrschaften in San Mateo natürlich nicht rausgerückt. Dennoch gibt es noch einiges Interessante zur Arbeitsweise des 3DO-Systems zu sagen. Wer von Euch kein Interesse an technischen Dingen hat, kann ja solange schon mal ein paar Absätze weiterblättern.

Digitale Videoszenen waren bislang eigentlich das schwächste Glied im interaktiven Multimedia-Bereich. Wer keinen vollgepackten 486er PC mit zwei Gazillionen Megabyte Speicherplatz hat, gilt dementsprechend heute schon als Steinzeitmensch. Die wenigen Versuche, Echtzeit-Videoanimation im Spiel auf den PC zu bringen, konnten noch keinen Ästheten überzeugen (ein gutes Beispiel dafür ist **Spectrum Holobytes** *Chess Maniac...*). Langsamer Bildaufbau, ruckweiser Bildwechsel, begrenzte Farbpaletten, kleine Animationsfenster und geringe Auflösung werden zu Problemen, die nur durch eine gut gepolsterte Brieftasche zu lösen sind. Was hat uns 3DO hier zu bieten? Die Antwort lautet: drei neue beziehungsweise neu genutzte Technologien, die diese Hindernisse in einem eleganten Satz überspringen.

Cinepak-Video

"Cinepak" ist ein Softwareprogramm, das man in ROM-Bausteine gebrannt und in den 3DO-Player eingebaut hat. Dieses Programm liest gepackte Videodaten von der CD, entpackt die komprimierten Bildinformationen über eine eingebaute Software-Engine und bringt sie auf den Bildschirm. Im Gegensatz zu den gängigen Datenkompressionsverfahren arbeitet "Cinepak" in Echtzeit, also ohne merkliche Verzögerung zwischen dem Lesevorgang und dem Ergebnis auf dem Bildschirm. Das Resultat ist ein sauberes, flackerfreies Bild.



▲ *Nur auf dem echten Highway ist die Rush-hour noch schöner: Electronic Arts' Road Rash*

Dieses Verfahren eignet sich für so ziemlich alle interaktiven Spiele, bringt aber besondere Wirkung bei Flug- oder Fahrsimulatoren.

MPEG-Video

Außer interaktiven Videospielen wird der durchschnittliche 3DO-Systembenutzer auch mit anderen Genres in

Berührung kommen – beispielsweise mit Kindermärchen, "So-wird's-gemacht"-Videos, Zeichentrickfilmen, Fitnessprogrammen, Musikvideos und – was Euch sicher besonders freut – Schulunterricht auf CD. Für diese Video-intensiven Programme hat 3DO eine ROM-Cartridge entwickelt, die sich der allseits beliebten Video-Entpackmethode MPEG-1 bedient. Mittels dieser Technologie wird es möglich sein, eine mit VHS-Video vergleichbare Bildqualität zu erzielen. Die MPEG-1-Cartridge ist jedoch Zubehör, das man extra kaufen muß. Da sich in der Fernsehindustrie bereits die MPEG-2-Videotechnologie zunehmender Beliebtheit erfreut, dürfte hier das letzte Wort noch nicht gesprochen, beziehungsweise Abwarten empfehlenswert sein. Hinzu kommt, daß es auch noch ein Weilchen dauern wird, bis 3DO-Videos flächendeckend auf den Markt kommen.



▲ *Captain Picard und seine Leute entdecken auf ihrer geheimnisvollen Reise durch das 3DO-System die skurrilsten Lebensformen. "Star* ▼ *Trek: The Next Generation" macht's möglich*



3DO Video Effects

Durch eine spezielle Videofunktion ist es möglich, Videodaten mit der eingebauten "3DO Graphics Animation Engine" in Echtzeit zu manipulieren. Das bedeutet, daß sowohl "Cinepak"- als auch MPEG-Videobilder auf dieselbe Art und Weise bearbeitet werden können wie alle unkomprimierten 3DO-Grafiken. Gepackte Videoinformationen müssen daher keinen Qualitätsverlust hinnehmen und können mit Spezialeffekten wie Lichteinfall oder dreidimensionalen Oberflächenstrukturen versehen werden. Wie oft haben wir schon Spiele gesehen, die Supergrafiken und starken Sound haben, deren Spielwert und Motivationsfaktor jedoch gleich Null sind? Dafür gibt es in Zukunft keine Entschuldigung mehr. Die 3DO-Technologie verschafft den Entwicklern genug Platz, um ein rundum gutes Spiel zu entwerfen.

Offen ist in

Wer die Geschichte der Videospiele verfolgt hat, weiß, daß es nur sehr wenigen Herstellern gelungen ist, einsame Insellösungen am Markt durchzusetzen. Bei 3DO hat man sich wohlweislich für ein offenes Konzept entschieden. Das bedeutet, das System kommt jetzt bereits mit einigen etablierten Standards klar und ist dafür vorbereitet, zukünftige Technologien zu integrieren. Die Photo CD, die nicht nur in den USA ständig an Bedeutung gewinnt, ist einer dieser Standards. Die sogenannten CD-Gs oder auch Grafik-CDs, die auch das CDTV lesen kann, verarbeitet der 3DO-Player ebenfalls.

Über zwei Anschlüsse läßt sich das System erweitern: einmal über den Kontrollanschluß, an den man bis zu acht Regeleinheiten (beispielsweise Joysticks) anstöpseln kann, und zum anderen über den Erweiterungsanschluß, der für zukünftige Neuentwicklungen gedacht ist. Hierzu gehören Spezial-Joysticks, Tastaturen, Mäuse, Modems, Speicherkarten zum Speichern begonnener Spiele und 3D-Brillen. Auch an Peripheriegeräte zum Anschluß von Videokameras und Videorecordern, MIDI-kompatiblen Keyboards und Synthesizern hat man bereits gedacht.

Was bringt die Zukunft?

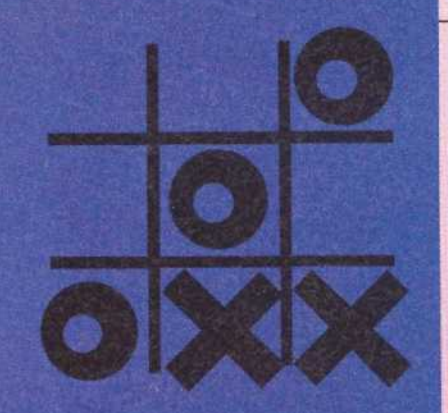
Tja – eigentlich hatte ich mir fest vorgenommen, keinen Jubelbericht zu schreiben. Jetzt ist doch fast einer daraus geworden. Sorry – aber was ich so zu hören und zu sehen bekam, war schon bemerkenswert. Keine Angst: Es gibt keinen Neuheiten-Bericht ohne einen kleinen Dämpfer. Hier kommt er:

Der empfohlene Verkaufspreis für einen Panasonic-Multiplayer liegt in den USA bei 700 Dollar. Ein Preis für Europa liegt noch nicht vor, aber Ihr könnt schon mal mit mindestens 1300 DM rechnen. Das ist für ein Spielesystem reichlich happig – aber wer kann schon sagen, auf welchen Betrag sich die Sache nach ein paar Monaten einpendeln wird?

Ein Punkt, der mich ein wenig erstaunt, ist, daß man noch nichts Konkretes über Virtual Reality im Zusammenhang mit dem 3DO-System hört. Vielleicht denken ja etablierte VR-Anbieter einmal über dieses System nach, wenn es sich am Spielemarkt durchgesetzt haben sollte. Technisch würde es durchaus die passenden Voraussetzungen für das Cyberspace-mäßige Spiel mit "Eyephone" und Datenhandschuh mitbringen.

Ob 3DO das Standard-Spielesystem der Zukunft wird? Schon möglich, sofern es heute noch machbar ist, bei Millionen von Menschen für technisch bessere Träume neue Kaufkraft lockerzumachen. Das nächste Jahr wird's zeigen. Bei uns aber findet Ihr schon vorher ein bißchen mehr 3DO: In der nächsten ASM berichten wir Euch noch ein paar interessante Dinge von der Corporation aus San Mateo, von den Leuten, die sich dort mit der Sache beschäftigen und von einigen Programmdesignern, die im Moment ihre Träume in 3DO-Software verwandeln. ■

Markus Krichel/sz





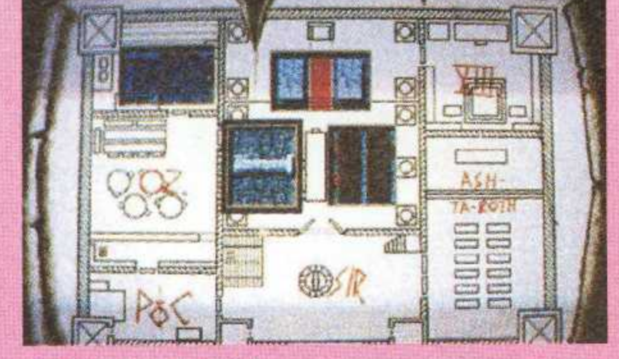
Es gibt doch nichts Schöneres, als dem Gegenüber die schlagkräftigsten Argumente gleich an den Kopf zu werfen – was der dann natürlich mit einer herben Gegenreaktion quittiert.

Immer auf die Rübe!

BALLISTIC DIPLOMACY
-Preview-

System: **Amiga**, Hersteller: **Wolf Software&Design**, 48720 Rosendahl, Muster von: **Hersteller**.

Bei **Ballistic Diplomacy** darf man wieder einmal so richtig hemmungslos den kleinen Machthungrigen 'raushängen lassen. Und bekommt noch nicht mal Ärger, höchstens mal einen Offensivschlag des Gegners, der einen vom Spielfeld putzt.

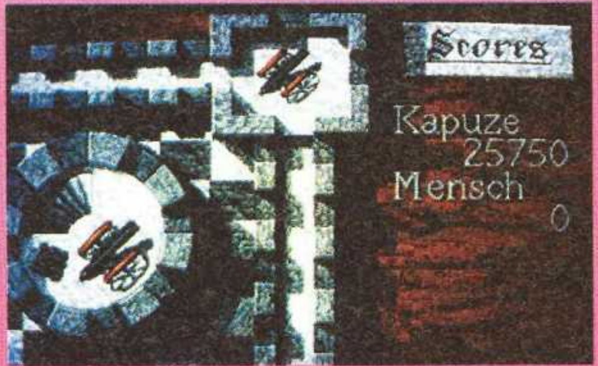


▲ *Wo laufen Sie denn?*

Ich bau' Dir ein Schloooß...

Ballistic Diplomacy ist ein ironischer Titel für ein Spiel, das im Grunde nur einer gewinnen kann, nämlich der, der am besten zielt und schießt. Aber denkste, es handelt sich nicht um eines der bekannten Baller-Games, sondern um ein ausgeklügeltes Strategie-System.

Am Anfang darf man auswählen, wie man das Spiel anzugehen gedenkt. Wer ganz mutig ist, tritt gegen den Amiga an, muß aber damit rechnen, sehr schnell in Grund und Boden gerammt zu werden. Wer ein paar Mitspieler hat, kann entweder mit zwei bis vier anderen ein "Match" veranstalten, oder mit bis zu acht Spielern ein Turnier. Über Nullmodem-Kabel können auch zwei Amigas vernetzt werden, Modembesitzer dürfen sich an den Einnahmen der Telekom beteiligen, indem sie sich über die Telefonleitung beschießen – wobei sie sich insofern beteiligen, daß sie die Telefonrechnung kräftig nach oben steigen lassen.



▲ *Fahrkarte geschossen*

Jeder Spieler bekommt ein Terrain zugewiesen, das er mit Festungsanlagen bebauen muß. Dafür werden zufällig "Bausteine" erzeugt, die auf den ersten Blick merkwürdigerweise eher an Tetris erinnern als an Grundmauern einer Festung. Aber egal, irgendwie muß man versuchen, diese zufällig erscheinenden Bausteine so auf das Areal zu legen, daß irgendwann eine richtig umschlossene Burg entsteht. Schafft man das nicht in der vom Rechner vorgegebenen Zeit, sitzt man nicht nur ziemlich dumm in der Landschaft herum, sondern wird auch noch mit "ohne Punkte" bedacht und darauf hingewiesen, daß einer von drei Versuchen gerade gescheitert ist.

Beim nächsten Versuch ist man gleich schlauer und beeilt sich, wenigstens eine kleine Festung hinzubekommen. Das schafft man dann auch, was durch eine "Füllung" des umrandeten Gebietes mit schwarzweißen Karos kenntlich gemacht wird. Nach einer Punkteverteilung dürfen dann Kanonen gesetzt werden, mit denen sich alle Spieler gegenseitig das Leben schwer machen.



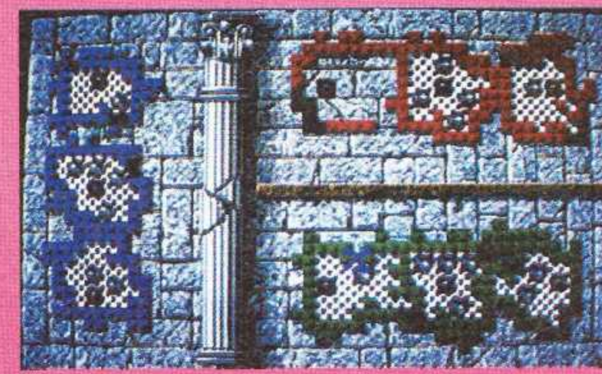
▲ *Jeder Schuß ein Treffer*

Im Anschluß an die Schußphase beginnt der Wiederauf- und der Ausbau der Festung, daß Ganze geht so lange, bis man entweder wieder auf dem Feld hockt oder bis die anderen auf dem Feld hocken.

Lustiges Herumballern...

Obwohl Ballistic Diplomacy etwas gewöhnungsbedürftig ist, macht die Sache nach einiger Zeit immer mehr Spaß. Hier geht es nicht nur um das Schießen an sich, auch wenn das oben gerade in der Zwischenüberschrift so geklungen haben sollte. Es geht vornehmlich darum, sich taktische und strategische Vorteile gegenüber den anderen zu sichern. Und dazu gehört ein großes Stück Reaktion, gepaart mit Logik. Mal sehen, ob noch was verbessert wird, gespannt sein darf man auf das Game aber jetzt schon. ■

jb



▲ *Gleich rummst es!*

Geier Sturzflug

AIR BUCKS V.1.2

System: **PC**, *(mind. 386, VGA, 2 MB RAM, unterst. Sound-Blaster, AdLib)*, VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Hersteller**.

Zu Unrecht hängt der zivilen Luftfahrt das Label der Spannungslosigkeit an. Das es nicht unbedingt knatternder MG-Salven und brennender Abfangjäger bedarf, um luftige Freuden zu genießen, zeigt Impressions erweiterte Version des Simulations-Games AIRBUCKS.

Da das Original von Airbucks bereits vor knapp einem Jahr erschien, hier eine kurze Zusammenfassung des Inhalts: 1946, ein Jahr nach Ende des zweiten Weltkriegs, begann die zivile Luftfahrt den Kinderschuhen zu entwachsen. Vorhandene Kapazitäten im Flugzeugbau warteten darauf, im zivilen Aufwind der drohenden Weltwirtschaftskrise zu entfliehen. Genau hier setzt Airbucks ein. Allein gegen den Computer oder gesellschaftlich mit bis zu vier Spielern vereint gilt es, eine kleine Fluggesellschaft aufzubauen und in die schwarzen Bilanzzahlen zu fliegen.



▲ *Munteres Treiben: Lahme Vögel und superschnelle Concordes lassen sich im Zoom-Modus schnell auseinanderhalten.*

Anfangs stehen alte Dakotas und später heutige Jets zur Verfügung. Je nach Geschmack lassen sich die Maschinen als reine Rosinenbomber oder exklusive Business-Liner ausstatten. Bilanztabellen sowie Kurznachrichten sorgen dabei besonders mit mehreren Spielern für Spannung und Spielspaß, wobei die Vielzahl von Einstellungen ganz individuelle Strategien erlaubt.

Was sich gegenüber der ersten Version geändert hat: Bunter, in den Flugsequenzen "etwas" ruckelfreier (Voraussetzung: 33 MHz) und das größte Manko, nämlich das allzu simple, fast selbständige Verdienen, wurde ebenfalls überarbeitet. Wer das Erstlingswerk nicht hat, kann sich die Version 1.2 ja mal anschauen, ansonsten besteht kein Grund, die Kohle noch einmal auszugeben. ■

Ulrich Schmitz/kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Bahn-Sinn

RAILROAD TYCOON DELUXE -Preview-

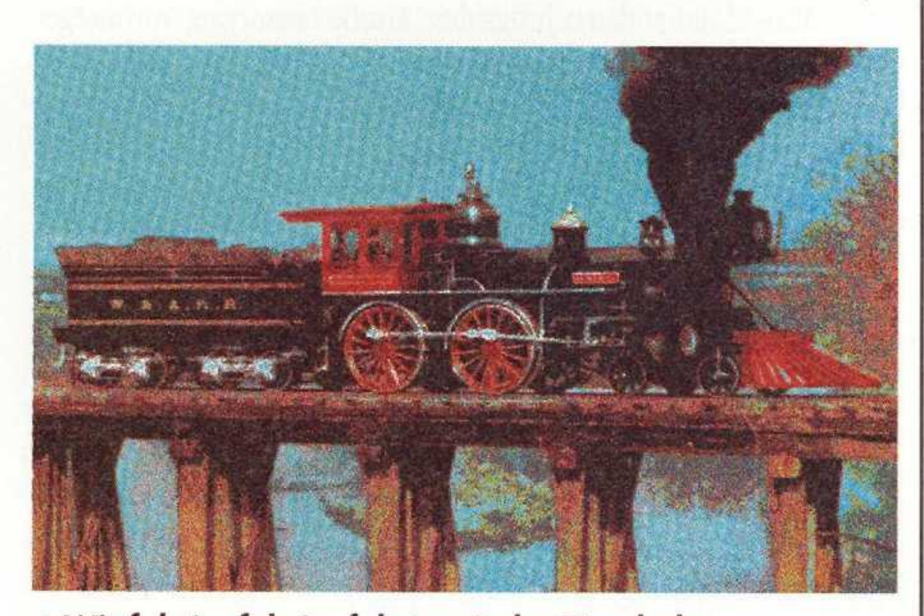
System: **PC**, Preis: ca. 140 DM, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die Eisenbahnfans aufgepaßt: Die Landschaft darf wieder hemmungslos mit Schwellen, Schienen, Bahnhöfen und Lokomotiven vollgestopft werden. Railroad Tycoon Deluxe erscheint in Kürze.

Railroad Tycoon Deluxe nennt sich die neue Version des Eisenbahnspiels von Microprose. Sid Meyer hat seinem Erfolgsprogramm noch ein paar Features mehr mit auf den Weg gegeben: Neu sind insgesamt sechs Plätze auf Erden, wo man seine "Tracks" legen darf. Neben diversen amerikanischen, afrikanischen und asiatischen Landschaften wird jetzt auch Europa schienenvernetzt. Über kleine Bugs wie das am Rhein liegende Städtchen Essen oder das nicht vorhandene (Grrr...) Eschwege sieht man geflissentlich weg. 16 Szenarios können ausgewählt werden, außerdem gibt es jetzt 11 Züge, die man über die Schienen jagen darf. Damit das Ganze noch schön bunt aussieht, gibt's ein sogenanntes "Enhanced VGA", bei einer Bildgröße von 640x400 Bildpunkten ist eine entsprechende Farbzahl möglich.

Neu ist auch digitaler Sound, so gibt's Bahnsteiggeräusche en masse und die Loks bekommen akustischen Drive. Das Game ist zwar nur die erweiterte Auflage eines alten Spiels, aber alles in allem macht sich der Nachfolger tatsächlich schon jetzt noch ein wenig besser als sein Vorgänger. ■

jb



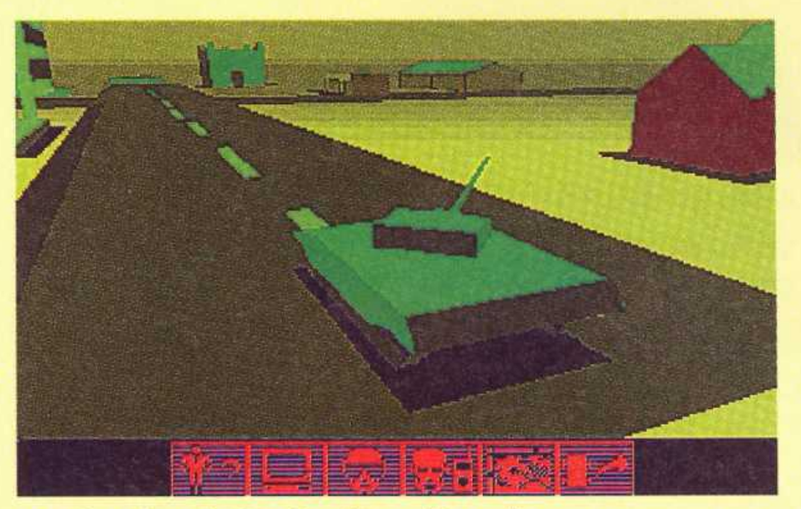
▲ *Wir fahr'n, fahr'n, fahr'n mit der Eisenbahn...*

Strahlendes "Zwielicht"

Freude ergriff den Tester bei Empires neuestem Kraft-Werk. Na ja, neiiiiin, also, ich meine – so richtig pazifistisch geht es hier nicht gerade zu, aber was will man von EMPIRE schon anderes erwarten? Auch bei TWILIGHT 2000 betreibt der Spieler so etwas wie "essential warwork". Das Ding ist eine faszinierende Mischung aus bretthharten Strategiezutaten und klassischen Rollenspielelementen.

Was rumpelt und schießt sich dort durch den PC? Eine völlig neue Mischung aus Strategie- und Abenteuer-Game. Unter Empires Fahne kämpfte sich meine Truppe nun schon durch ein gutes Dutzend Aufträge, von der Geiselbefreiung bis hin zur etwas weniger adrenalinträchtigen Medikamentenlieferung.

Vier bis an die Zähne bewaffnete Kämpfer, bestens ausgebildet und in allen Waffengattungen zu Hause – was soll da schon passieren, könnte man meinen? Doch ehe man sich versieht, treten Probleme auf, mit denen man in einem solchen Spiel nicht rechnet. So kann etwa keiner in meiner Mini-Rambo-Truppe auch nur ein Wort der Landessprache – daher fällt das Gespräch mit dem Stadtkommandanten in einer Randprovinz ins Wasser. Also zurück zum Hauptquartier und einen weniger stark bewaffneten, dafür aber mit sprachlichen Fähigkeiten versehenen Kämpfer (bzw. Kämpferin) selektiert. Ohne Vor- und Umsicht gelangt man bei Twilight 2000 nur in den Anfangslevels zum Ziel.



▲ *Die Echtzeit-3D-Grafik stellt auch anspruchsvolle Gemüter zufrieden. Neben der Draufsicht gibt es noch zwei weitere Perspektiven zur Auswahl*

Spezialisten gefragt

Wer eigene Kämpfer gestaltet, sollte unbedingt zu jedem Fachgebiet und jeder Sprache zumindest einen versierten Spezi besitzen, sonst endet die ach so schlagkräftige Truppe schnell in einer spielerischen Sackgasse. Und wenn man eine Fähigkeit wie etwa das Verhören nicht ganz so perfekt beherrscht, hilft manchmal mehrfaches Befragen von Personen, um Klarheit zu bekommen.

Die Kampfgruppe bewegt sich entweder zu Fuß oder in einem der insgesamt acht möglichen Jeeps, Lastwagen oder Panzerfahrzeuge, die als Belohnung für erreichte Missionen oder aber in Form von Beutegut zu bekommen sind. Alle kämpferischen Aktivitäten lassen sich in einem interaktiven Spielmodus oder auch automatisch durchführen, was sich besonders bei Kämpfen mit Panzern empfiehlt.

Außerhalb der Fahrzeuge sollte man selbst die Steuerung übernehmen, auch wenn damit kleinere "Unfälle" verbunden sein können. Schießt man beispielsweise mit Kanonen auf Spatzen beziehungsweise mit einer Granate auf einen nur wenige Meter entfernt stehenden Gegner, so kann man sich von dem entsprechenden Gruppenmitglied ebenso wie von dem be- und getroffenen Fiesling verabschieden. Ebenso kann der Verlust des einzigen russisch oder eine andere Sprache sprechenden Kämpfers für den weiteren Spielverlauf fatale Folgen haben. In diesem Sinne ist man gut beraten, den hochintelligenten, aber wenig kampferprobten Sprachwissenschaftler in eine sichere Deckung zu steuern, während die anderen Jungs das "Grobe" besorgen. Vorübergehender Rückzug ist bei einigen Missionen auch der Schlüssel zum Erfolg, denn so manches Mal warten mehrere Fahrzeuge in sicherer Entfernung auf die Truppe, nur um dann ohne Vorwarnung sofort das Feuer auf Panzer oder Jeep zu eröffnen. Ein sicher eingelegter Rückwärtsgang und ein Deckung bietendes Gebäude sind da der einzige Schutz. Wenn dann erste Seitenteile des Hauses durch den Beschuß einfallen, hat die Gruppe inzwischen die eigenen Waffen auf den Gegner ausgerichtet und eine reelle Chance, den Angriff zu überstehen.

Rückzugstaktik gegen Übermacht

Die Auswahl der Missionen ist gelungen. Von der kampflosen Lebensmittellieferung von Medikamenten oder Lebensmitteln in hungernde Städte bis hin zum Anti-Terror-Kommando oder der Rückeroberung ganzer Gebiete hat Empire den ganzen Fächer der heutzutage denkbaren Einsätze eingebracht.



▲ *Vom Zahnstocher bis zur Panzerfaust: Die Liebe zum Detail und individuelle Charakter-Stärken sind aus dem Rollenspiel-Genre entliehen*

Legte man richtig strenge moralische Maßstäbe an, dürfte Twilight 2000 nicht einmal ein "ZUFRIEDENSTELLEND" bekommen. Andere Empire-Spiele haben wir schon wegen geschmackloser Story abgewertet. Hier konnten wir uns nicht dazu entschließen, obwohl manche Details und Schauplätze der Spielhandlung – sicher unbeabsichtigt – unangenehme Erinnerungen an reales Tagesgeschehen wachwerden lassen können. Aber bevor wieder Leute falsche Vorstellungen kriegen und das Feedback deswegen dichtschreiben: Empire hat hier nicht etwa aus dem realen, schrecklichen Bürgerkrieg in Ex-Jugoslawien ein Spiel gemacht!

Daß am Ende aller Aktionen der Sieg (oder die Niederlage) des Spielers gegen den (fiktiven) bösen Oberst Czarny steht, tut weder Ost noch West weh, sondern steht dort, wo solche Games hingehören: in der spielerischen Phantasie des einzelnen. Und dieses Game ist einfach so gnadenlos gut, daß wir den Mega-Hitstern nicht verweigern konnten. ■

Ulrich Schmitz/sz

TWILIGHT 2000

System: **PC** (mind. 386, 640 KB RAM, unterst. AdLib, SoundBlaster, Covox), geplant für: **Amiga, A1200**, empf. VK-Preis: **129,95 DM**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Anleitung	9
Spielablauf	12
Motivation	11
Gesamtnote	12

»SEHR GUT«

Gehirnschwund...

BRAIN CHALLENGE

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 50 DM**, Hersteller: **Wolf Software&Design GmbH**, 48720 Rosendahl, Muster von: **Hersteller**.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Anleitung	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Wenn zwei Gegner ihre Spielfiguren gegeneinander kämpfen lassen und das Ganze noch strategisch angehaucht ist, dann handelt es sich eindeutig um ... nee, falsch geraten.



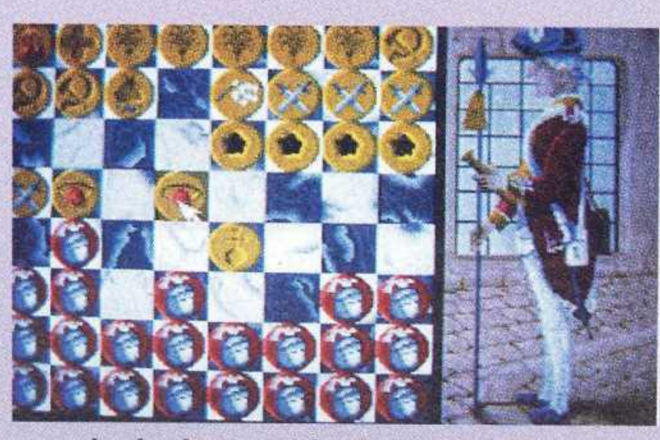
Brain Challenge nennt sich ein Strategiespiel für den Amiga, dessen Ähnlichkeit mit dem Spiel der Könige sehr groß ist. Zwei Spieler lassen von ihren Spielfiguren einen Kampf austragen, an dessen Ende die Eroberung der gegnerischen Fahne oder die Vernichtung des Gegners steht.

Gespielt wird auf einem – ebenfalls – schachähnlichem Spielfeld, wobei die Figuren aus runden, mit Grafiken verzierten Steinen bestehen.

So weit, so gut. Was aber an diesem Spiel so toll sein soll, daß man dafür 49 Schleifen gibt, bleibt mir schleierhaft. Die Grafik wurde, ebenso wie der Sound, auf "Schmalbetrieb" gesetzt. Das Spiel selbst ist nur eine der vielen Variationen eines Brettspiels, das man sowieso am besten ohne Computer spielt. Für die Amiga-PD oder die Shareware könnte man noch ein Auge zudrücken. Aber ansonsten...

Für die Sammler derartiger Strategie-Spiele mag Brain Challenge interessant sein, aber in der Masse der Amiga-Spiele wird sich das Spiel irgendwo verlieren. Ein bißchen mehr Grafik wäre besser gewesen ■

jb



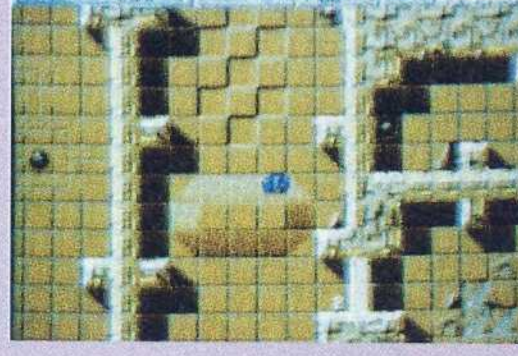
▲ *Schieb' des Gnöbbsche, Alder*

Blechschmiede

Man nehme 200 Pfund Blech, einige Schrittmotoren, Kilometer Kabel und Drähte, sieben Liter Schmieröl, eine Sprachausgabe vom Amiga – geboren ist der Universal Warrior.

Universal Warrior

System: **Amiga** *(500+, 600, 1200)*, empf. VK-Preis: **29,95 DM**, Hersteller: **Zeppelin Games**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.



▲ *Nichts umwerfend Neues*



In naher Zukunft gibt es keine Kriege mehr (wer's glaubt, wird selig), statt dessen werden die Blechkameraden der Kontrahenten in einem speziellen Areal aufeinander losgelassen. Zuerst bekommen die Metallkrieger die Grundausrüstung für Einsteiger, leichte Waffen, um damit gegnerische Robots auszuschalten. Diese können jedoch später gegen "richtige Wummen" ausgetauscht werden.

Dazu sammelt man auf dem Boden liegende Bonuswerte ein. So läuft unser Krieger auf quietschenden Rollen durch ein Labyrinth, versucht Geld einzusammeln und sich gegen Angreifer zu wehren. Zwischendurch darf man in diversen Shops nützliche Sachen einkaufen, vorausgesetzt, man hat die Knete dazu.

Universal Warrior hat keine umwerfend neue Spielidee. Man schaut von oben auf ein nach allen Richtungen scrollendes Spielfeld-Labyrinth, durch das man mittels Joystick den Androiden steuert. Das geht manchmal etwas schwerfällig vor sich, spielt sich aber auf die Dauer trotzdem recht gut.

Gedacht ist der Blechkämpfer für Amiga ab Kickstart 2.0, leider lief das Spiel auf einem A3000 nicht ganz fehlerfrei (Grafik), auf einem A1200 überhaupt nicht. ■

vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	8
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

ODYSSEE

System: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **OASE**, 48720 Rosendahl, Muster von: **Hersteller**.

Troja? Oh ja!

Na, Geschichtsunterricht verpennt? Wieder mal schlechte Noten? Schämt Euch! Ab sofort wird nachgesessen.

Die Odyssee ist wohl eines der bekanntesten Epen des alten Griechenland. Die Abenteuer des Odysseus dürften wohl jedem halbwegs bekannt sein. Nein? Dann wird's aber Zeit.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten, sich die Klassiker reinzuziehen: Entweder man geht in eine Bücherei und sucht in der vermufftesten Ecke – oder man nimmt sich das Amiga-Spiel Odyssee, legt die insgesamt vier Disketten ins Laufwerk und harrt der Dinge, die da kommen.

Odyssee ist ein Strategie-Spiel, das die Abenteuer des Odysseus nachspielt, aber noch ein wenig dazu erfindet. So hat der Chef nicht nur Gefährten, wie uns der Deutschlehrer weismachen will, sondern auch Gefährtinnen, die dazu noch seltsame Kräfte haben. Auch ein Schmetterling spielt eine Rolle – wenn das Homer wüßte...



▲ *Odysseus als Pixelmonster ...*

Wie dem auch sei, man muß mit seinen Gefährten ein unterirdisches Labyrinth durchsuchen, um eine schöne Prinzessin aus den Händen irgendwelcher Bösewichter zu befreien. Dazu muß man kämpfen, seine Mannschaft gut behandeln und suchen. Im Grunde genommen verhält sich Odyssee damit wie jedes andere Strategiespiel, allerdings gibt's noch ein paar Extras: Da wird nämlich ausführliches Hintergrundwissen zum alten Griechenland durch Textdaten vermittelt. Um ehrlich zu sein: Diese Story ist fast besser als das Spiel – das ist aber auch nicht schlecht. Keines der besonders tollen Games, aber es geht. Vielleicht eine Bereicherung des drögen Geschichtsunterrichts? ■

jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

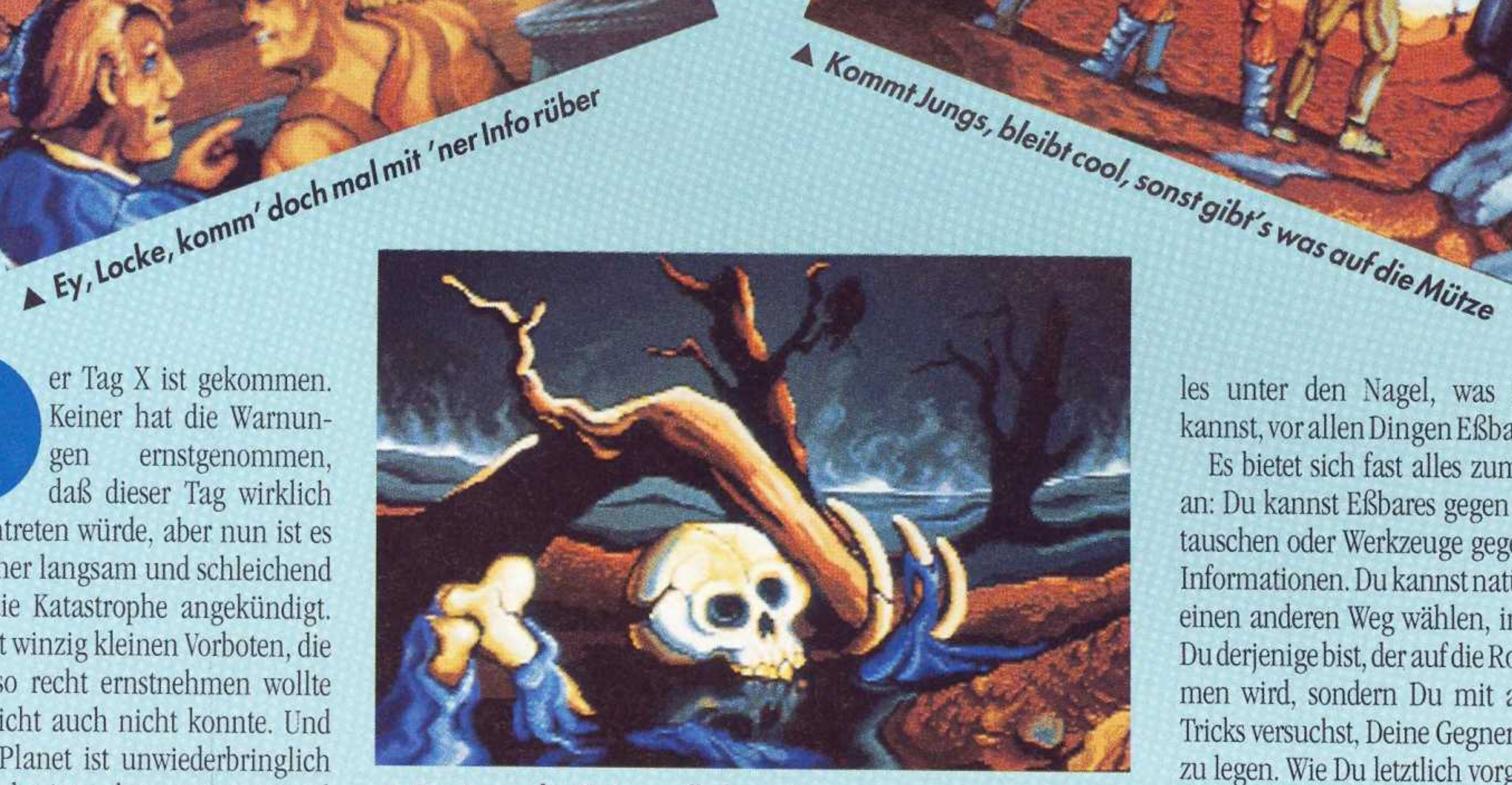


Heißes Pflaster

BURNTIME
-Preview-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Max Design**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

In nicht ferner Zukunft: Endzeitstimmung, Chaos, verbrannte Erde, kaum Nahrung, verseuchtes Trinkwasser, überall Zerstörung – die Menschen haben ihre Spuren hinterlassen, und Du kämpfst um Dein Leben.



▲ Ey, Locke, komm' doch mal mit 'ner Info rüber

▲ Kommt Jungs, bleibt cool, sonst gibt's was auf die Mütze

▲ Dort, wo die Geierwally haust

Der Tag X ist gekommen. Keiner hat die Warnungen ernstgenommen, daß dieser Tag wirklich einmal eintreten würde, aber nun ist es passiert. Eher langsam und schleichend hat sich die Katastrophe angekündigt. Sachte, mit winzig kleinen Vorboten, die niemand so recht ernstnehmen wollte oder vielleicht auch nicht konnte. Und nun? Der Planet ist unwiederbringlich zerstört. Nichts ist mehr so, wie es einmal war, und Dich hält nur der eine Gedanke aufrecht: Überleben.

Du erwachst aus deiner Lethargie und schaust dich um: Überall nur Trümmer und Zerstörung. Wo früher Häuser standen, liegen nun schwelende, rußig gefärbte Brocken. Der Gestank nach fauligem Fleisch macht Dir das Atmen schwer. Die Endzeit ist bittere Realität geworden. Sicherheit gibt es nicht mehr; wenn überhaupt, kannst Du sie nur in den Städten finden, besser in dem, was davon übrig geblieben ist.

Und auch dort ist nichts mehr so wie es war. Überall regiert das Chaos: politische Strukturen, die einst für Ruhe und Ordnung gesorgt haben, existieren nicht mehr. Die Versorgung mit Lebensmitteln ist total zusammengebrochen, und jeder einzelne Tag besteht aus einem einzigen Kampf um halbwegs trinkbares Wasser und Eßbares.

Doch Du bist ein Kämpfer und hast noch genügend Energie, um in dieser Welt den Kampf ums Überleben aufzunehmen. Also machst Du Dich auf den Weg. Deine zähe Ausdauer, Dein Geschick und Deine Intelligenz sind jetzt gefragt. Da Du ja sowieso ein wahres Organisationstalent bist und Improvisieren Deine absolute Stärke ist, dürfte Dir das nicht schwerfallen.

Tausch dir was

Mach Dich auf die Suche nach Leuten, die Dir in irgendeiner Form helfen können, denn allein hast Du kaum eine Chance. Paß auf bei Deiner Wahl, denn bei der Vielzahl der Leute, die Dir auf deiner Wanderschaft begegnet, triffst Du viele Schurken, die Dich übers Ohr hauen wollen. Reiß Dir alles unter den Nagel, was Du finden kannst, vor allen Dingen Eßbares.

Es bietet sich fast alles zum Tauschen an: Du kannst Eßbares gegen Werkzeuge tauschen oder Werkzeuge gegen wichtige Informationen. Du kannst natürlich auch einen anderen Weg wählen, indem nicht Du derjenige bist, der auf die Rolle genommen wird, sondern Du mit allen fiesen Tricks versuchst, Deine Gegner aufs Kreuz zu legen. Wie Du letztlich vorgehst, mußt Du schon selbst erforschen.

Seit dem Erfolg von "1869" ist das österreichische Label **Max Design** ins Rampenlicht des Software-Markts gerückt. Mit dem neuesten Spiel **Burntime** sollte das auch wieder gelingen. Burntime ist eine Strategie- und Handelssimulation, bei der bis zu zwei Spieler gegen bis zu drei Computergegner antreten. Aufwendig animierte Grafiken und klangvoller Sound machen auf die Endversion neugierig, die demnächst erscheinen wird. ■

vb



Okay, okay! Ich kann mir jetzt schon lebhaft vorstellen, wie der Feedback-Briefkasten vor Klagen überläuft, daß wir so viele kostbare Seiten mit Berichten von Spielen vollkleistern, die auf einer Maschine laufen, die sich der typische Heimanwender gar nicht so ohne weiteres leisten kann. Aber wenn ihr Euch erinnert, genauso war es auch vor ein paar Jahren, als die ersten besseren PC-Spiele auftauchten. Auch Apples Macintosh, bislang nur für professionellen Einsatz vorgesehen, nähert sich langsam der Erschwinglichkeitsgrenze. Die ersten Games, die voll aus den traumhaften Möglichkeiten der Grafik und Soundmaschine schöpfen, sind auch schon da. Das Angebot bei den MAC-Spielen reicht dabei von biederer Hausmannskost, über "So hätten wir sie gerne"-Umsetzungen klassischer Spieletitel bis hin zu multimedialen Höhenflügen, die praktisch eine völlig neue Definition des Begriffs "Realitätsnähe" erfordern. Hier folgt jetzt, allen Protesten zum Trotz, eine Vorstellung der aktuellen Spieletitel. Sehet und staunet!

Inter(M)ACtive Video

IRON HELIX

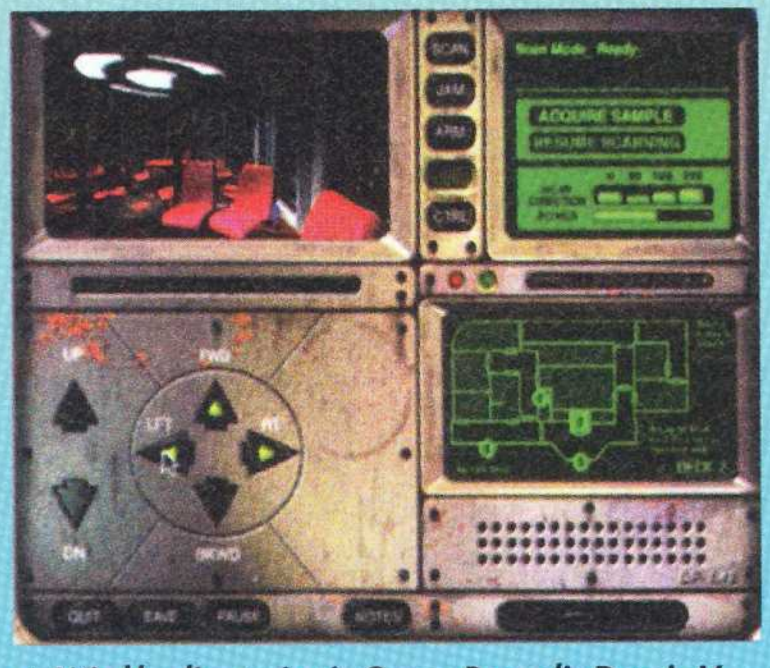
System: **Mac-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 200 DM**, Hersteller: **Spectrum HoloByte**, USA, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover.

Stereosound vom feinsten, Raytraycinganimationen von George Lucas' Trickspezialisten, Echtzeitvideo mit realen Schauspielern und dazu ein fesselndes Gameplay mit viel Action und knackigen Rätseln: Wenn einem soviel Schönes wird beschert, dann ist das auch mal 'nen Testbericht wert.

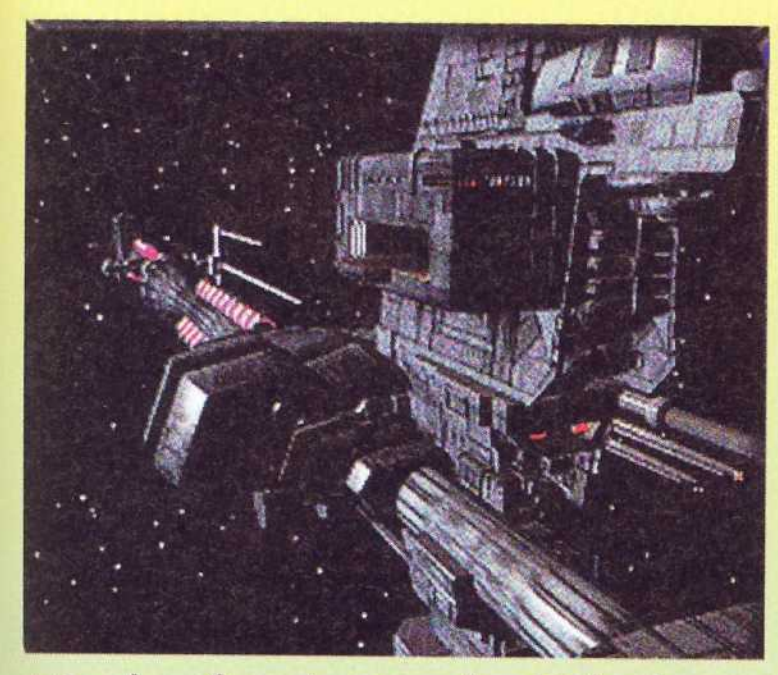
In nicht allzu ferner Zukunft herrscht Frieden auf der Erde. Glaubt ihr nicht? Na ja, auf der Erde direkt herrscht vielleicht Ruhe, dafür fetzt sich die ganze Menschheit mit den Thanatosianern rum, einer übelgesinnten Alienrasse. Eigentlich könnte auch dieser Krieg demnächst zu den Akten gelegt werden, denn der Menschheit ist es unlängst gelungen, die ultimative Superwaffe zu bauen und mit dem Schlachtschiff SS Jeremiah Obrian in Richtung des Thanatosianischen Heimatplaneten zu schicken.

Leider geht der Plan schief. Die nagelneue Superwaffe ist vom Kriegmachen so begeistert, daß sie es gar nicht abwarten kann, am Zielort ihre Arbeit aufzunehmen; vorher bringt sie schon mal alle Besatzungsmitglieder um und versucht, auch mit dem von Menschen bewohnten Planeten Caliopè ein wenig zu üben. Im letzten Moment gelingt es dort, eine Funkboje mit einem Hilferuf abzuschicken.

Genau diese Boje findet der Spieler und macht sich mit seinem Kleinraumer Indiana auf, um der ultimativen Waffe Einhalt zu gebieten. Da die Obrian jedoch mit einem tödlichen Virus verseucht ist, muß sich der Spieler einer ferngesteuerten Darvin-V-Robotsonde bedienen. Diese Sonde dient normalerweise zur Analyse von Lebensformen und ist gänzlich unbewaffnet.



▲ *Wird bedient wie ein Game Boy - die Darvin V*



▲ *Das da muß man kaputtmachen. Die hardest!*

Nur durch geschicktes Austricksen des Obrianschen Bordcomputers hat der Spieler eine Chance die ihm gestellte Aufgabe zu erfüllen.

Viren-Killer

Um den Plan der Superwaffe zu verhindern, muß der Spieler das Schlachtschiff in vier Phasen außer Betrieb setzen. Zunächst einmal sind vier Gen-Proben von toten Besatzungsmitgliedern zu finden, denn nur über die Genschlüssel lassen sich die Türen öffnen, mit denen sich Phase zwei einleiten läßt. Also bewegt sich die Robotsonde durch die Korridore des Schlachtschiffs, kommuniziert mit dem Bordcomputer und wühlt sich durch Datenbanken, um die Besatzungsleichen ausfindig zu machen.

Raumschiff und Korridore sind übrigens in alleredelster Raytracinganimation dargestellt. Dialoge mit dem Bordcomputer werden von Videoaufzeichnungen begleitet und halten Sprachausgabe und Soundeffekte bereit. Die Qualität ist so überzeugend, daß sich das mit Beschreibungen oder Screenshots nur sehr rudimentär wiedergeben läßt.

Irgendwie haben die Programmierer es auch geschafft, die CD so zu optimieren, daß systemtypische längere Ladezeiten gar nicht erst aufkommen. Alles läuft quasi in Echtzeit und zieht den Spieler sofort mit Haut und Haaren ins Spielgeschehen.

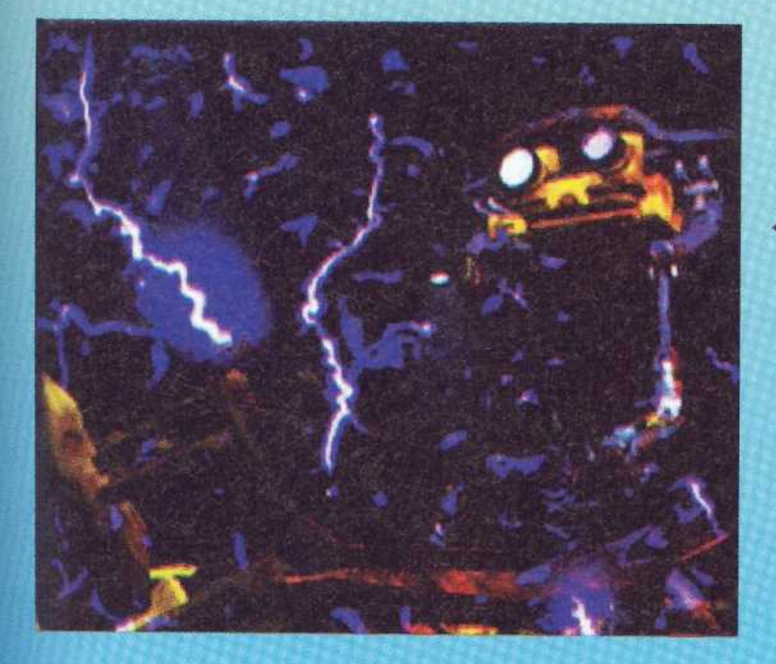
Bevor man weiß, wie einem eigentlich geschieht, steckt man schon mitten in Phase zwei. Hier gilt es nun, den Bordcomputer durch geschicktes Manipulieren und Zureden dazu zu bringen, erst einmal anzuhalten. Wurde auch dies erfolgreich geschafft, fängt die Auseinandersetzung mit einem schwerbewaffneten Wächterrobot an. Hinweise, wie das vollanimierte, fliegende Monstrum zu besiegen ist, findet man in den Videoaufzeichnungen der toten Besatzungsmitglieder.

Nach dem Exitus des Wächters bleiben einem dann noch fünf Minuten, um das Schiff von der Notwendigkeit einer Selbstsprengung zu überzeugen und somit auf den letzten Drücker das Universum zu retten.

Iron Helix verbindet Elemente der verschiedensten Genres zu einem packenden Spiel. Sowohl Action- als auch Tüftel-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Qualitativ setzt das Game völlig neue Maßstäbe. – Was, das wollt Ihr auch für Euren PC haben? Ist zumindest angekündigt, also abwarten und ruhig bleiben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



◀ *Oh verdammt, ich habe den Wächterrobot gefunden!*

Mit Liebe geMACht

THE JOURNEYMAN PROJECT

System: **Mac-CD-ROM**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 212 DM**, Hersteller: **Presto Studios**, USA, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover.

Im Jahre 2318 hat der gute alte, patentgefaltete Falk-Plan ausgedient. Statt dessen trägt der orientierungslose Erdenbürger das BioTech-Interface SL 1172.5R mit sich herum. Die ultramoderne, vollelektronische Sonnenbrille mit RS232-Schnittstelle ersetzt die Timex am Arm, den PC auf den Schreibtisch und die Intelligenz im Kopf. Was der vollverkabelte Science-Fiction-Fußgänger durch das Hi-Tech-Spekulier-Eisen zu sehen bekommt, packt auf die eben erst hochgelobte Vorzeigegrafik von Iron Helix noch einen drauf.

Apple-Spieledesigner sind alle Optimisten. Auch bei Journeyman Project ist der Erdfrieden in nächster Zukunft schon beinahe realisiert. Allerdings eröffnet die gerade neuentdeckte Technik des Zeit-Reisens allen denkbaren Verbrechern ganz neue Möglichkeiten, im groß angelegten Stil gegen die Gesetze zu verstoßen.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Agenten des Temporalen Protektorats, einer Elite-Polizeitruppe, die sich auf die Verhinderung von Zeitvergehen spezialisiert hat. Während der virtuelle Zeitagent gerade seinem 08-15-Dienst nachgeht, passiert das Undenkbare: Der Temporale Sicherheits-Annex meldet einen Alarm in der Zeitfabrik. Irgend jemand ist dort eingedrungen, hat sich in die Vergangenheit gebeamt und ist jetzt fröhlich dabei, die Geschichte der Menschheit in neue Bahnen zu lenken.



▲ *Da sieht man's mal wieder, die Zeit vergeht kreisförmig*

Frei-Zeit-Probleme

Nur wenige Augenblicke bleiben bis zur Auflösung des Kontinuums. Also schnell in den bereitliegenden Cyber-Suit springen, die eingangs bereits erwähnte Neuroprothese vor die Augen geschnallt, noch rasch eine Handvoll Skillchips eingesteckt, und auf geht's, Erde, Universum und überhaupt alles zu retten. Dabei ist höchste Eile geboten, denn eigentlich hätte man vorgestern schon damit fertig sein müssen.



◄ *Seht nur, wie der Berg mich ruft!*

Auch das Journeyman Project glänzt mit Multimedia Eigenschaften, die man auf anderen Rechnersystemen bisher vergebens sucht. Die Jungs von Presto haben echt Spaß dabei gehabt, das Mega-Game zu basteln. Bei jeder Kleinigkeit kommt der Enthusiasmus, mit dem das Werk entstanden ist, voll rüber. Hier ist alles Design. Selbst solche Kleinigkeiten wie Telefon und Blumenvase wurden passend zum Spielumfeld konstruiert.

Der Spieler bewegt sein Alter Ego durch geraytracte Gebäude und Raumschiffe. Sagenhafte Zwischenanimationen und flotte fotorealistische Actionsequenzen setzen völlig neue Maßstäbe für Computerspiele. Insgesamt 30 Minuten Trickfilme in High-End-Qualität erwarten den Spieler auf seinem Weg durch Zeit und Raum. Hinzu kommt der eigens angefertigte Soundtrack mit zehn Songs, die auch mit einem normalen Audio-CD-Player abspielbar sind. Professionelle Schauspieler wurden für Filmsequenzen verpflichtet, so zum Beispiel Graham Jarvis, der Enterprise-Fans von Gastauftritten in *The Next Generation* bekannt sein dürfte.

Einen vorgeschriebenen Weg zur Lösung des Spiels gibt es nicht. Das ganze Script basiert auf Multi-Branching und bietet immer mehrere Möglichkeiten, um ein bestimmtes Problem zu lösen. Die Jagd nach den Zeitunholden führt den Spieler auf fremde Planeten, in andere Zeiten und fliegende Städte. Haupttask ist die Interaktion und Kommunikation mit der Interfacebrille. Hier können auch gefundene Skillchips eingesetzt werden, die dem Spieler Fähigkeiten verleihen, die er vorher nicht hatte.

Die Steuerung und Möglichkeiten des Spielers sind noch durchdachter und vielfältiger als bei Iron Helix. Durch das offene Konzept macht die Hatz durch die Erdgeschichte auch dann noch Spaß, wenn man sie schon ein paarmal durchgespielt hat. Mit The Journeyman Project wurde der erste Schritt in interaktives Video getan. Erfreulicherweise liegen auch hier schon Ankündigungen für eine PC-CD-ROM-Version vor.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



► *Noch 248 m bis zum Boden*

MA(C)kellose Pinball-Träume

Kann sich noch wer an den alten Eight-Ball-Deluxe-Flipper erinnern? Na klar, an dieser damals revolutionären Daddelkiste haben wir doch alle nächtelange Flippersessions in bier- und rauchgetränkter Kneipenluft verbracht. Also, wenigstens ich hab' das – um so mehr habe ich mich darüber gefreut, daß die Mac-Version bis auf die Nikotinflecken auf der Scheibe originalgetreu umgesetzt wurde.

EIGHT BALL DELUXE

System: **Mac**, geplant für: **PC**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Broderbund**, USA, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover.



Als alter Pinball Wizard sind mir Computerumsetzungen von Flippern bisher immer eine recht suspekte Angelegenheit gewesen. Zu wenig Live-Action und die fehlende Möglichkeit, den Weg der Kugel nötigenfalls mit Brachialgewalt umzulenken, macht das ganze unrealistisch und langweilig. Ein rechtes Déjà-Vu-Erlebnis hat man jedoch mit der Mac-Version des Eight Ball Deluxe.

Wenn der Bally-Klassiker auf dem Bildschirm erscheint, fühlt man sich sofort um ein paar Jahre zurückgeworfen. Ein richtig schöner klassischer Pinball ohne verwirrende Rampensysteme oder Tunnel, in denen die Kugel die meiste Zeit für den Spieler unsichtbar verschwindet.



▲ *Flipper von gestern auf Rechnern von morgen*

Die Grafik ist so fein vom Original abgekupfert, daß man meint, die Maserung der Holzplatte zu erkennen. Sogar die simulierte LED-Anzeige flackert schummerig vor sich hin. Alle Soundeffekte und die für damalige Verhältnisse revolutionäre Sprachausgabe wurden anscheinend von einer Originalmaschine eingesampelt. Nur in einem zwei Zentner schweren Holzgehäuse kann Sound so knackig klingen. Sogar das Klackern





▲ *He, Wirt, gib' mal 3 Bier und 'nen paar Markstücke auf Verdacht*

beim mechanischen Wiederaufstellen von Targets wurde implementiert. Insgesamt können sich vier Spieler mit der Traummaschine vergnügen. Das üppige Handbuch verrät einiges über die Funktionsweise des Pinball-Veteranen und hält auch noch Tips bereit, wie man sich bis zu den ersten Bonusgames hochspielt. Über Sondertasten kann man auch die "Komm, ich krieg' dich noch"-Verzweiflungsschläge gegen das Gehäuse simulieren und so dem Ball noch ein wenig zusätzliche Drift geben. Als besonderer Gimmick liegt der Verpackung ein Original-Flipperarm aus Plastik bei. Eight-Ball-Fans müssen so was haben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

Vektor-MACker

OUT OF THIS WORLD

System: **Mac**, VK-Preis: **ca. 129 DM**, Hersteller: **Delphine**, Frankreich, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover.



Herumspielen mit Hi-Tech-Spielzeug kann drastische Folgen haben. In DELPHINES OUT OF THIS WORLD haut es den Helden gleich in eine andere Dimension.

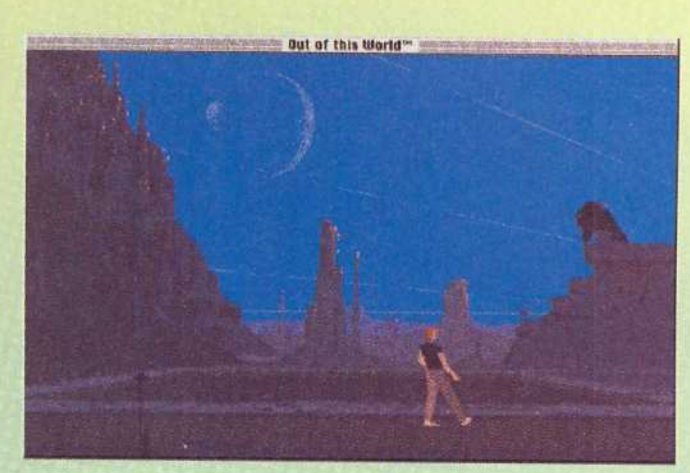


Wissenschaft und Forschung fordern manchmal Opfer. Auch Lester Knight Chaykin, der Hero des Spiels Out of this World, mußte diese



Erfahrung machen. Während eines Experiments mit dem Teilchenbeschleuniger schlägt der Blitz in eben jenes Gerät ein und katapultiert Lester in eine völlig fremde Welt. In dieser wacht Lester einige Zeit später in einem Käfig wieder auf. Ganz klar, daß dieser Zustand nicht so bleiben darf. Der Spieler darf Lester helfen, die unangenehme Unterkunft zu verlassen und einen Weg zurück in die Heimat zu finden.

Der Spieler übernimmt diese Aufgabe gern, denn Out of this World wartet mit einer etwas exklusiveren Grafik auf: Sämtliche Lebewesen und viele Gegenstände des Spiels sind aus Polygonen zusammengesetzt. Durch Verändern der Eckpunkte dieser Polygone wird eine fließende Bewegung erreicht. Lester springt, hüpft, klettert, rollt sich ab und ballert in der Gegend herum, daß es eine wahre Augenweide ist. Untermalt wird das Ganze mit Sound, der sich hören lassen kann.



▲ *Raus aus dem Käfig, rein ins Vergnügen*

Die Welt, in der sich Lester bewegt, ist seltsam, doch nicht seltsam genug, um unlösbare Rätsel zu verbergen. Lester muß sich mit Gegnern prügeln, findet Freunde und Helfer und muß eine Menge tun, um zur Erde zurückzukehren. Hat sich Lester einmal verrannt, muß der Spieler nicht gleich verzweifeln: Mit dem entsprechenden Paßwort läßt sich das Spiel an jedem beliebigen Punkt fortsetzen.

Another Game

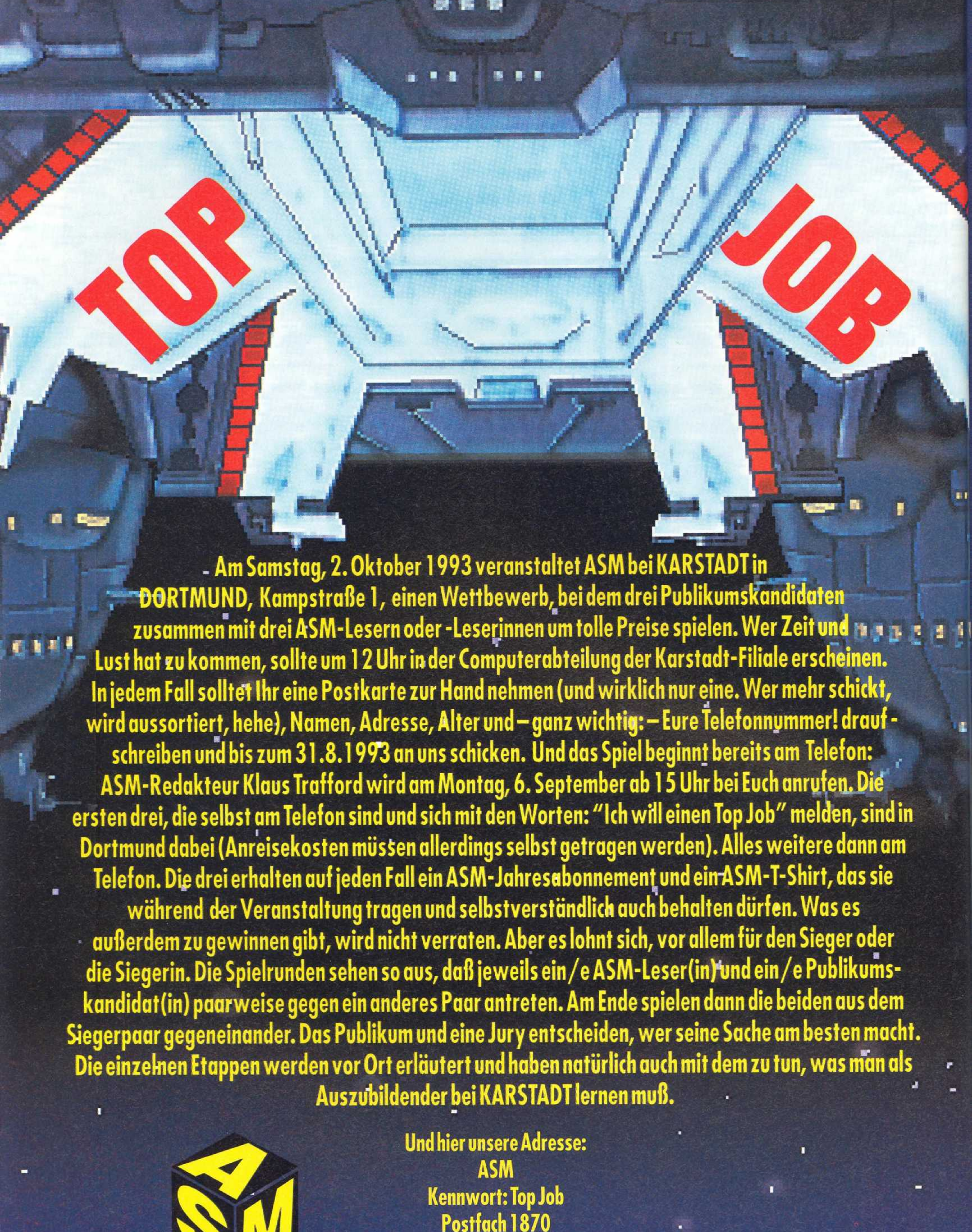
Aufmerksamen Lesern unseres feinen Magazins wird das obengesagte sicherlich bekannt vorkommen. Tatsächlich machte das Spiel unter dem Namen Another World auf unseren Standard-Rechnersystemen bereits die Runde. Die Mac-Version wurde nicht sonderlich überarbeitet und stellt praktische eine 1:1-Variante der Amiga-Version dar. Lediglich so lange Wartezeiten oder häufiges Diskettenwechseln entfallen. Ansonsten wurde der gut spielbare und spannende Ablauf der Story komplett übernommen. Aber Another World war auf anderen Rechnern Klasse und hat sich daher auch auf dem Mac seine Lorbeeren redlich verdient. ■

tom



▲ *Der Wilde Watz der Vektor-Welt*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	



Am Samstag, 2. Oktober 1993 veranstaltet ASM bei KARSTADT in DORTMUND, Kampstraße 1, einen Wettbewerb, bei dem drei Publikumskandidaten zusammen mit drei ASM-Lesern oder -Leserinnen um tolle Preise spielen. Wer Zeit und Lust hat zu kommen, sollte um 12 Uhr in der Computerabteilung der Karstadt-Filiale erscheinen. In jedem Fall solltet Ihr eine Postkarte zur Hand nehmen (und wirklich nur eine. Wer mehr schickt, wird aussortiert, hehe), Namen, Adresse, Alter und – ganz wichtig: – Eure Telefonnummer! draufschreiben und bis zum 31.8.1993 an uns schicken. Und das Spiel beginnt bereits am Telefon: ASM-Redakteur Klaus Trafford wird am Montag, 6. September ab 15 Uhr bei Euch anrufen. Die ersten drei, die selbst am Telefon sind und sich mit den Worten: "Ich will einen Top Job" melden, sind in Dortmund dabei (Anreisekosten müssen allerdings selbst getragen werden). Alles weitere dann am Telefon. Die drei erhalten auf jeden Fall ein ASM-Jahresabonnement und ein ASM-T-Shirt, das sie während der Veranstaltung tragen und selbstverständlich auch behalten dürfen. Was es außerdem zu gewinnen gibt, wird nicht verraten. Aber es lohnt sich, vor allem für den Sieger oder die Siegerin. Die Spielrunden sehen so aus, daß jeweils ein/e ASM-Leser(in) und ein/e Publikums-kandidat(in) paarweise gegen ein anderes Paar antreten. Am Ende spielen dann die beiden aus dem Siegerpaar gegeneinander. Das Publikum und eine Jury entscheiden, wer seine Sache am besten macht. Die einzelnen Etappen werden vor Ort erläutert und haben natürlich auch mit dem zu tun, was man als Auszubildender bei KARSTADT lernen muß.

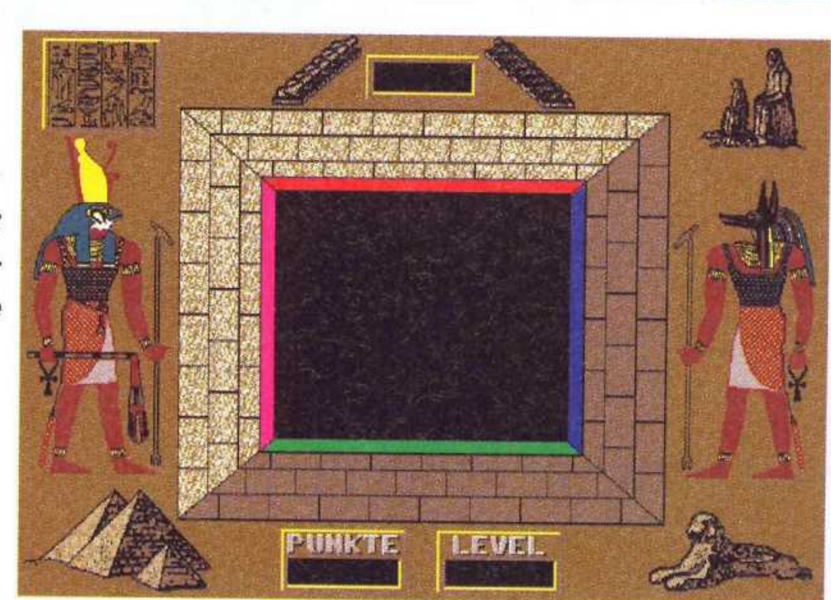
Und hier unsere Adresse:
ASM
Kennwort: Top Job
Postfach 1870
37258 Eschwege

ASM

Der Weg nach Dortmund ist frei, der Rechtsweg nicht.

Von Spielbüchern und Lesesoftware

Buch und Software vereint – ein neues Medium entsteht. Mit sogenannter Bookware sollen Käufer gleichermaßen Lese- und Computerfutter erhalten. Wir haben die Nagelprobe gemacht und uns vier Produkte aus dem Sybex-Verlag vorgeknöpft.



▶ *Hieroglyph: Pannenpyramide*

PLAYPACK WIN

System: **PC** *(alle ATs, VGA, Maus)*, VK-Preis: **79 DM**, Hersteller: **Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf**, Muster von: **Hersteller**.

Ein kleines Büchlein mit achtzig Seiten Umfang als Anleitung, dazu eine Diskette, eingeklebt im Buchrücken – das ist **Playpack WIN**.

Die Spiele versteht man auch ohne Anleitung, so simpel sind sie. So geht es bei *Magic Eraser* darum, ein Gemälde per Radiergummi freizurubbeln, ohne dabei von umherwanderndem Müll getroffen zu werden. Das ist nicht nur öde, sondern auch noch frech vermarktet worden: Auf dem Cover steht doch tatsächlich, mit dem Spiel könne man "Umweltbelastungen steuern und kontrollieren". Ähnlich katastrophal sind die anderen beiden Games unter den Titeln *Hieroglyph* und *Friland*. Hieroglyph ist ein Verschiebespiel auf einem vier mal vier Felder großen Quadrat, in dem kleine Labyrinthstücke so aneinandergesetzt werden müssen, daß die Spielfigur den richtigen Ausgang erreicht. Vollends in den Gully greift jedoch Friland, das Spiel für Kokosbaumzüchter. Handlung und Grafik sind derart schlecht, daß selbst ein Fensterrahmen unter Windows mehr Design und Spannung bietet. Der Höhepunkt dieser Flop-Olympiade!

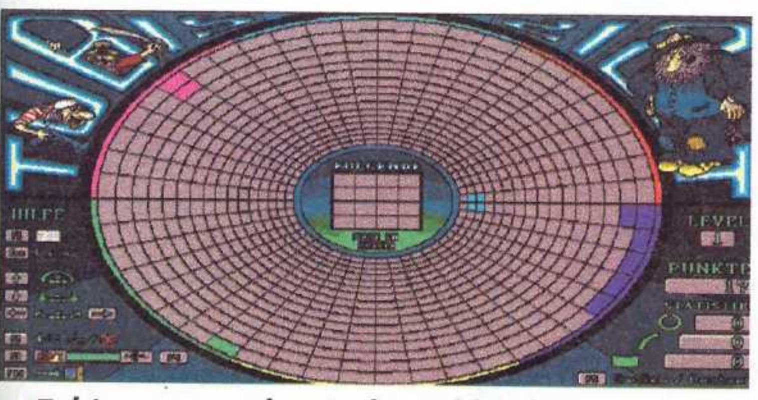
»SEHR MANGELHAFT«

SYBEX TUBIS

System: **PC** *(alle ATs, EGA, HDD)*, VK-Preis: **49 DM**, Hersteller: **Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf**, Muster von: **Hersteller**.

Zum Preis einer besseren Shareware-Registrierung bietet **Sybex** allen Spielesüchtigen nicht nur ein Programm, sondern auch die dazugehörige Anleitung in feiner Kartonage, sprich Buchform. Nicht ganz so edel wie die Verpackung ist das Spiel selbst, denn außer EGA wird dem Farbenfreund wenig geboten. Die sechzehn Farben dieser antiquierten Auflösung reichen jedoch aus, um **Tubis** ordentlich auf den Screen zu bringen. Kein Wunder: Tubis ist die 3D-Variante des allseits geliebten Evergreens *Tetris*. Als Profi-Game unter dem Titel *Block-Out* war das Game schon mal in 3D zu haben. Die Handlung in Kürze: Geometrische Figuren werden zu Flächen zusammengefügt – das gibt Punkte. Der Clou in dieser Version: Eine Ebene in der gleichen *Farbe* tut's auch. Zusammen mit dem netten Background ist diese Variante durchaus ihr Geld wert!

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Tubis: ...zu tauchen in den Schlund*

SYBEX TRAIN

System: **PC** *(alle ATs, CGA, EGA, HDD, Maus)*, VK-Preis: **49 DM**, Hersteller: **Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf**, Muster von: **Hersteller**.

Siehe da: Eisenbahn spielen kann so billig sein! Die Idee für den elektronischen Modellbau hatte jedoch zweifellos nicht **Sybex**, sondern sie wurde ein wenig vom Superhit *Railroad Tycoon* "entliehen". Dafür ist **Sybex-Train** ein wenig billiger und auch ein wenig simpler.

Das Spiel bietet 200 Jahre Eisenbahnbau, die vom Spieler erfolgreich überstanden werden müssen. Die Kohle muß stimmen, der Gleisbau darf nicht die Natur zerstören, und die Züge müssen durch richtige Weichenstellung sicher ans Ziel gelenkt werden. Natürlich können Spielstände abgespeichert und wieder geladen werden, und wir können das Eisenbahnvergnügen in dieser netten "Magerversion" fast uneingeschränkt empfehlen. Und doch: Erst in der Form eines Shareware-Produkts, das man unverbindlich prüfen kann, wäre das Preis-Leistungsverhältnis völlig korrekt.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PLAYPACK DOS

System: **PC** *(alle ATs, EGA, VGA, HDD, Maus)*, VK-Preis: **79 DM**, Hersteller: **Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf**, Muster von: **Hersteller**.

Der Titel **Playpack DOS** weckt unangenehme Erinnerungen an ein anderes Gamepack von **Sybex** für Windows. Und tatsächlich: Auch die DOS-Variante vereint den Software-GAU in gleich dreifacher Ausführung. Da wäre wieder jenes schon unter Windows haßgeprüfte Kokosbaumpflanzen namens *Friland*. Dazu gibt's – quasi als GAU-Gimmick – das Ballon-Rennen *Ballons* für Fans des Sandsackschmeißens. Und schließlich wäre da doch noch ein Lichtblick, das in zartem VGA und nettem Design gehaltene *Billard*, bei dem Problemstellungen (keine aus dem Kamasutra natürlich) auf grünem Filz gelöst werden müssen. Ein Frühling macht aber noch lange keinen Sommer...

»MANGELHAFT«

msu

Alles so schön bunt hier

Grafik- und Sounddemos bleiben nicht mehr länger den Besitzern eines Atari ST oder eines Commodore Amiga vorbehalten. Mit aufwendigen Tricks und Effekten zeigen geschickte Programmierer, was sich alles aus dem PC herausholen läßt.

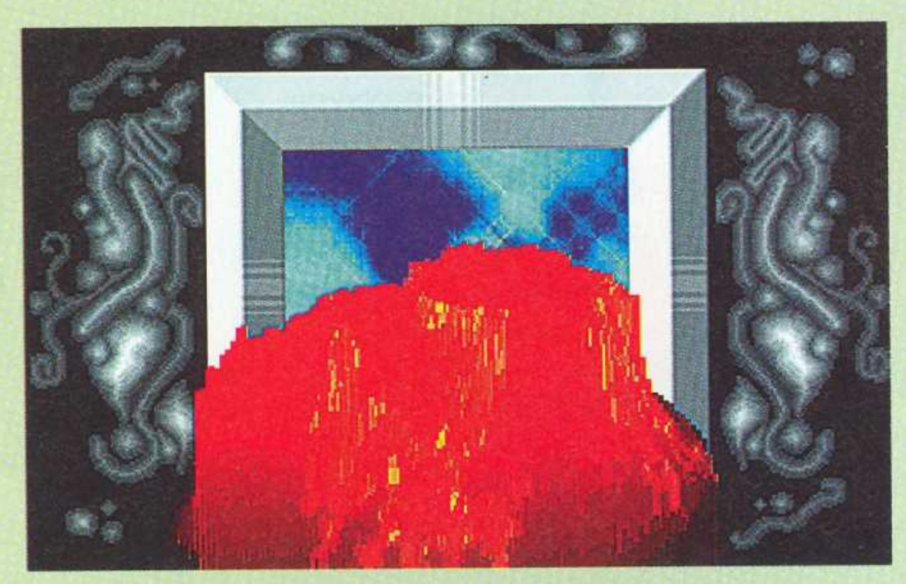
Ohne eine leistungsstarke Rechenplattform geht freilich nichts. Fast nichts, denn so richtig schön softig scrollen Texte, Objekte oder Farbbalken meist erst auf einem (schnellen) 386er, auch wenn einige Programme auch auf einem 286er funktionieren.

Unterschiedlich sind die Anforderungen an den Arbeitsspeichers des PCs. Während sich viele Demos mit 640 KByte zufriedengeben, wollen manche Exoten 2 MB auf der Platine sehen, worauf wir nachfolgend dann hinweisen. Als Trend gilt, daß so gut wie alle Demos die Zusammenarbeit mit EMM386, dem Speichermanager von MS-DOS, verweigern und am besten mit einer Bootdiskette gestartet werden. Auch produzieren Billiggrafiker öfter mal häßliche Streifen oder heftiges Flackern. Und wer keine SoundBlaster-kompatible Karte installiert hat, bringt sich selbst um einen großen Teil des digitalen Vergnügens.

Aber damit genug der Vorrede. Vorhang auf und Bühne frei für die ersten fünf Demos, die wir ausgegraben haben.

Amnesia

Ihrer eigenen Aussage zufolge ist die Demo-Szene in ihrer Heimat Amerika "very lame", was die Gruppe Renaissance kaum versteht – produzieren doch die Jungs schon seit gut zwei Jahren erstklassige Demos für den PC. Eines ihrer früheren Werke ist das mittlerweile legendäre Amnesia-Demo, das mit seiner psychedelischen Show nicht nur der Bedeutung eines "Gedächtnisverlusts" gerecht wird, sondern auch neuere Werke noch in den Schatten stellt. Weil die Amis Speichermanager meiden wie der Teufel das Weihwasser, solltet Ihr eine Bootdiskette parat haben.

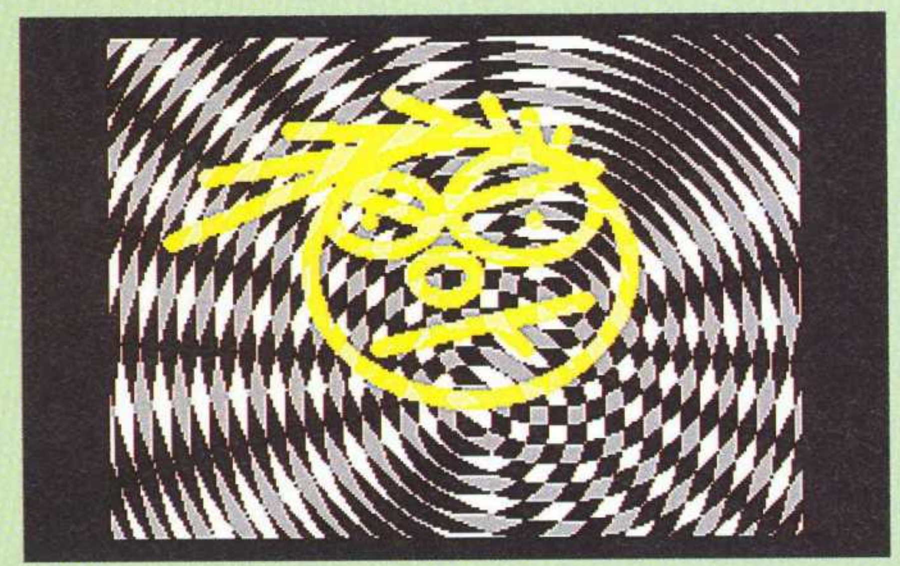


▲ *Fällt völlig aus dem Rahmen*



▲ *Digi-Bilder von den Machern*

Zu einer wunderbar melodiösen SoundBlaster-Musik, die das ganze Demo begleitet, zeigen die Programmierer zunächst ihr Wissen über Color-Cycling. Eine riesige Laufschrift, die sämtliche Parts ankündigt, scrollt sanft über satte Plasmaflächen im Hintergrund. Üppige Vektorobjekte rotieren anschließend, bis die Augen Schlangenlinien fahren. Über einer blank spiegelnden Pseudo-Wasseroberfläche tanzen und tauchen weitere Vektorobjekte, farbenfrohe Plasmanebel hämmern aufs Unterbewußtsein ein, und im Weltraum drehen sich herangezoomte 3D-Formen unabhängig voneinander um ihre drei Achsen.



▲ *Der kleene Punk auf 'nem Farbflash*

Kurz und knapp: Pfeift auf das Release-Date, denn das Amnesia-Demo sollte jeder PC-User einmal gesehen haben. Vielleicht ist ja der Nachbar von der Amiga-Riege in der Nähe...

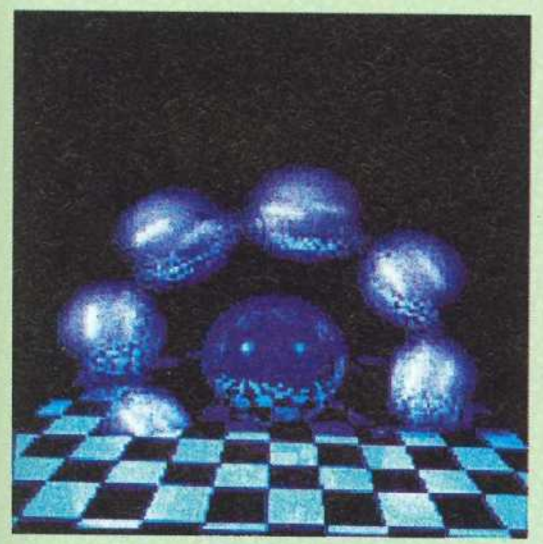
Crystal Dreams

Weiter im Text mit einer über Insiderkreise hinaus nicht weiter bekannten Gruppe namens Triton, die ihr ganzes Können in einem Demo namens Crystal Dreams unter Beweis stellt. Besonders Vektorobjekte haben es den Jungs angetan, was sie mit sauber animierten 3D-Gebilden untermauern. Das schicke Raumschiff (mit Triebwerkstrahl), das mit ständigem Richtungswechsel durch das Weltall fegt, würde so manch kommerziellem Spiel gut zu Gesicht stehen. Was nachfolgend als rotierender Würfel beginnt, verliert sich später mit fließendem Übergang in zahlreiche andere geometrische 3D-Formen.

Die gibt's auch anschließend in allen möglichen Formen, Farben und Größen (z.B. Axt, Stift, Speicherchips), ja teilweise sogar transparent über einem perspektivischen Schachbrettmuster zu bestaunen. Höhepunkt der Gala ist schließlich ein bewegter Hubschrauber. Angeschlossene Soundkarten musizieren mit einem höchst melodiösen Track vor sich hin und gehen alsbald in einen Remix des altbekannten "Axel F."-Themas über. Zum Abschluß werden ein paar Raytracing-Standbilder serviert, wovon eines mit einer kurzen Animation kredenzt wird.

Unreal

Knüppeldick zur Sache geht's beim Demo der finnischen Future Crew, für das unbedingt ein flotter 386er bereitstehen sollte. Andernfalls heißt es, auf die prägnanten Soundtracks zu verzichten. Zur Einstim-



▲ *Raytracing und Animation*

mung serviert die Zukunftsbesatzung Scrolltext, der sich durch die Säulen eines Tempels schlängelt, gefolgt von witzigen Vektoren, z.B. in Form eines Lampenschirms, der durchs Weltall düst oder zwei sich rasant verfolgenden Raumschiffen über einem rotierenden Weltraumwürfel.

Mit geometrischen angeordneten Vektorbällen, die ihre Form ändern, und einer Sinusbob-Schlange geht es weiter zum Wormhole. Wie in einem Schwarzen Loch wird die gemusterte Umgebung in einen Strudel gerissen, was den Betrachter in ungläubiges Staunen versetzt. Noch schärfer wirken die nach den anschließenden Shadebobs gezeigten Farbverläufe, die mehr als 256 Farbtöne gleichzeitig auf den Screen bringen – wahrhaftig "unreal".



▲ *Wie kreativ: Kugeln auf 'nem Schachbrett*

Verschiedene Plasmanebel lassen die Phosphorschicht im Monitor glühen, und als weiteren Höhepunkt präsentiert die Future Crew das zweidimensionale Portrait eines Programmierers, dessen Kopf plötzlich in die Dreidimensionalität ausbrechen will. Die aberwitzig schnelle 3D-Landschaft mit dem Schriftzug der Gruppe geht da anschließend fast schon ein bißchen unter.

Facts of Life

Die Gruppe "Witan" ist Euch noch unbekannt? Macht nix, denn in einem zunächst etwas zähen, weil minutenlangen Vorspann stellen sich die Mitglieder mit ansehnlichen und zoomenden VGA-Portraits erst mal vor. Anschließend erwacht die Soundkarte zum Leben, um Sinustext, ein schwingendes Logo und einen Spectrum-Analyzer musikalisch zu begleiten. Langsam steigert man sich über schwungvollere Musik zu einem weiteren, rotierenden Scrolltext, der sich der Kollision mit dem Bildschirmrand und einer ins Bild geschobene Grafik ausgesetzt sieht. Der Soundtrack wird nun noch etwas flotter und begleitet schattierte und vehement drehende Polygon-Shapes, die die Pegelspitzen der Musik mit rhythmisch hervorstoßenden Pyramiden anzeigen.

Das abschließende, radikal geschnittene Technovideo strapaziert Sehnerven und Hirnwindungen des Betrachters aufs Äußerste. In Bruchteilen von Sekunden wechseln die grellen Bilder unter Sirenengeheul und einem harten Beat. Keine Frage, hier herrscht Krieg. Logos, Symbole und Muster blitzen kurz auf, vier verschiedene Schattentänzer wirbeln kurz über den Bildschirm, und minutenlang



▲ *Fast wie bei James Bond*

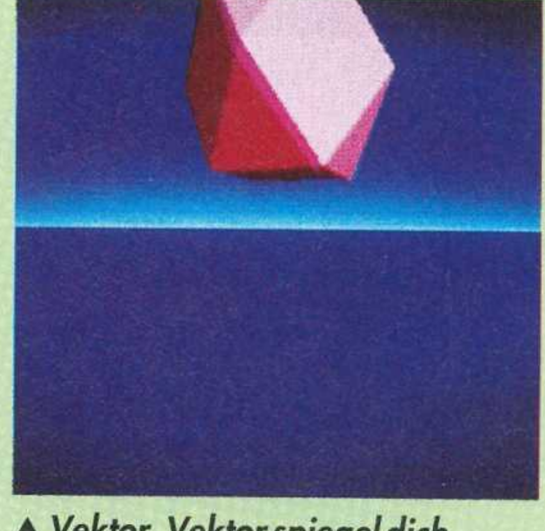
klopfen House-Rhytmen, wechselnde Motiv-Überlagerungen und schnelle Animationen das Unterbewußtsein weich.

Panic

Und noch ein Klopper von der Future Crew. Neben einer SoundBlaster-Karte sollten unbedingt 2 MB RAM installiert sein, da der Zuschauer bzw. -hörer sonst auf den nervenzermürbenden Technosong verzichten muß – und der legt gewaltig los. Zur Einstimmung scrollen erst einmal alle Buchstaben der Future Crew softig-sanft heran, ehe sich Gruppen- und Demo-Logo bildschirmfüllend breit machen.

Jetzt wissen wir's: "Panic" ist angesagt. Mit einem samtweichen Mehrebenen-Scrolling im ständigen Richtungswechsel sowie vertikal laufender und horizontal hereinschwingender Schrift zeigt die Future Crew, was in der VGA-Karte steckt.

Weiter geht's mit einem kleinen, aber eindrucksvollen Techno-Video aus wild blitzenden Logos und Figuren im Vordergrund sowie einem Grauton-Musterscroller im Hintergrund. Zur Entspannung folgt ein zoomendes Grafikfenster mit schnellen Plasmawolken und Shadebobs. Der anschließende, rötlich-gelbe Fraktalhaufen im Design der Comanche-Landschaftsgrafik ist nach kurzer Zeit als zoomendes und rotierendes 3D-Apfelmännchen zu identifizieren. Fließend und rasend schnell ineinander übergehende Dot-Objekte sind das Zwischenspiel zur



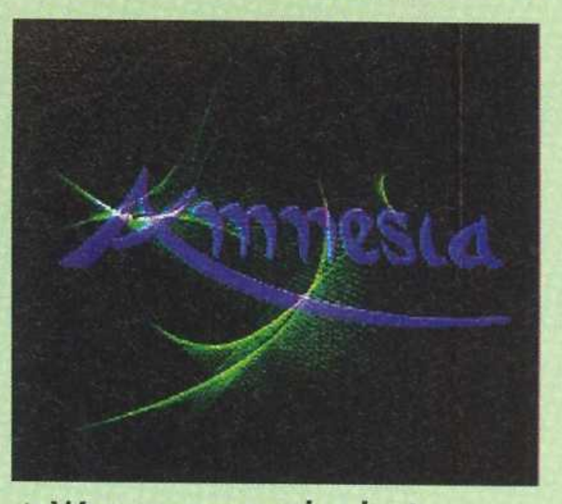
▲ *Vektor, Vektor spiegel dich...*

Plasmawolke, die noch scrollende Drehschriften über einem Rasterbild hinterherschickt und damit das Ende einläutet.

Alle hier vorgestellten Demos könnt Ihr schriftlich über die untenstehende Adresse beziehen. Der Preis schwankt – je nachdem, ob das Demo auf eine Double-Density- oder eine High-Density-Diskette paßt – zwischen 5,- DM und 10 DM. Hinzu kommen 4,- DM Versandkosten (nur Vorkasse). ■

Manfred Herzog

Muster der vorgestellten Demos von:
Stefan Kuhn
Stallerweg 12
94036 Passau



▲ *Was war zuerst da, das Logo oder die Demo?*



Lothar vor, noch ein Tor...

LOTHAR MATTHÄUS – DIE INTERAKTIVE FUSSBALLSIMULATION
-Preview-

System: **Amiga** (500/1000/2000/3000), geplant für: **PC**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

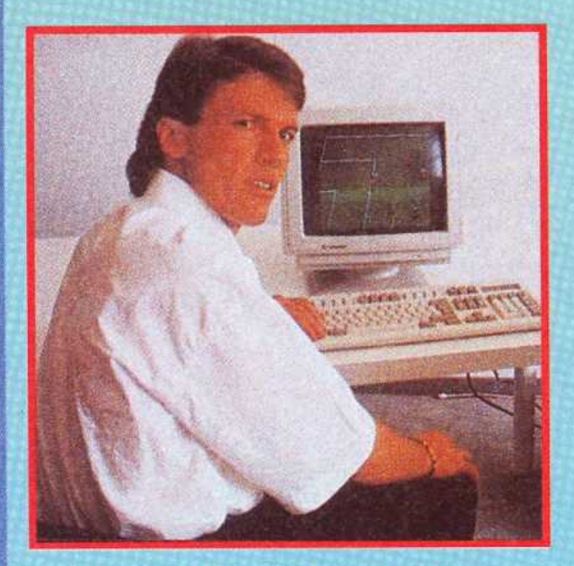
Sportspiele gewinnen ungemein an Publizität, wenn man für das Game noch einen großen Namen gewinnt. Zum Bleistift: Lothar Matthäus.

Ocean, bekannt für seine Nachahmungen großer Ereignisse – wir erinnern hier an diverse Filme oder olympische Veranstaltungen – hat sich diesmal dem "Soccer", besser dem Fußball verschrieben. Und damit so ein Fußballspiel auch den letzten Computer-Müden hinter dem Ofen hervorlockt, bekommt das Game einen sehr bekannten Fußballer als Galionsfigur, hier Lothar Matthäus. Mit seinem Namen fühlt sich Otto Normal-Player doch gleich wie in der ersten Liga – oder der ersten Reihe, je nach aktivem Leben...

Wir wollen nicht ungerecht sein, immerhin stand Matthäus als Berater während der Programmierdauer zur Seite – und die soll laut Hersteller bei zwei Jahren liegen. Herausgekommen ist ein Sportspiel für Kicker und Fans, das über eine Menge an Besonderheiten verfügt.

Ecke, Flanke, To...daneben!

Der Name des Spiels lautet **Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation**. Hinter diesem Wortgebilde steht eine im Grunde gelungene Mischung von Simulation und Action. Die Simulation setzt sich aus den Faktoren Strategie und Management zusammen. Zu diesen Faktoren gesellt sich noch die Möglichkeit zur Beeinflussung einiger Parameter wie der Windrichtung und -stärke. In diesem Teil des Spiels wird man quasi zum Trainer und Vorstand eines Vereins und muß dafür sorgen, daß die Voraussetzungen für ein gelungenes Spiel gegeben sind.



▲ *Der leibhaftige Torminator*



▲ *Bolzen, bis die Wade kracht...*

Im Action-Teil geht es dann ausführlich zur Sache. Die Spiele können aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln beobachtet werden, entweder aus der Vogelperspektive (Spieler und Spielfeld von oben betrachtet), oder aus der Seitenrandlage. Will man den Blickwinkel kurzfristig ändern, dann reicht ein kleiner Druck auf eine vorher festgelegte Taste.

Die Spieler bewegen sich recht flüssig, die Ballwechsel und -abgaben sind gut zu bewerkstelligen. Jedem Spieler kann man bestimmte Eigenschaften zuordnen, die dieser dann im Spiel zur Anwendung bringt. Neben den Windbeeinflussungen darf man die jeweilige Mannschaft noch über verschiedene Böden jagen, auch da läßt sich so einiges ändern.

Einzelne Szenen des Spieles (natürlich auch die Torszenen) werden in einer Art Replay wiederholt. Diese Replays lassen sich aber auch selbst durch einen integrierten "Video-Recorder" erzeugen, wobei man unterschiedliche Blickwinkel und sogar Zeitlupe nutzen kann. Auch mit Sound ist das Spiel gut belegt. So kommt stellenweise eine richtige Stadionatmosphäre herüber, wenn durch die Lautsprecher ein einpeitschendes "Heyaheya" zu hören ist, weil der Pixel-Matthäus gerade der gegnerischen Mannschaft entwischt ist und nun noch den Torwart auszutricksen versucht. Spielen können die "Jungs auf'm Platz" nämlich ganz gut: Drei Arten des intelligenten Paß-Spiels, Flugkopfbälle, Volleyschüsse und Hackentricks gehören zum Repertoire der kleinen Männer am Ball. Die einzige Gefahr: Joystickfinger-Verknotung!

Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation steht für ein überaus gekonnt programmiertes Game. Um eine Bewertung zu bekommen, muß man dieses Spiel mit ähnlichen in eine Reihe stellen. Und da zeigt sich, daß *keine* Mannschaft so schön kicken kann wie die von Sensible Soccer (Amiga): auch nicht die von Lothar Matthäus. Aber im Gegensatz zu vielen anderen Fußball-Umsetzungen machen die Spielesequenzen Spaß, und schön hektisch wird es auch. Dazu noch das richtige Quentchen Strategie, und fertig ist eine der bislang besten Simulationen dieser Sportart.

Noch ein Tip: Da das Spiel auch einen Zweiermodus hat, solltet Ihr Euch einen Gleichgesinnten vor den Bildschirm holen und mit ihm um den Pokal bolzen. Und wenn es zu hektisch wird, dann geht doch mal kurz auf den Fußballplatz und macht da weiter. Aber vergeßt nicht, vorher abzuspeichern... ■

jb/vb

Tennis-Fieber

WIMBLEDON II

System: **Master System**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Ähhh, Leute, heute – ähhh – wollen wir Euch ein – äähh – neues Tennisspiel für das – ähhh – Master System vorstellen.

Normalerweise spielt man Tennis in blütenweißen Klamotten auf irgendwelchen ascheroten oder grasgrünen Plätzen. Es soll aber Leute geben, denen die Sache zu schweißtreibend ist, die trotzdem Tennis-Feeling möchten und deshalb lieber eine versoftete Version dieses Sports bevorzugen. Da kommt **Wimbledon II** gerade richtig. Bevor der Kampf gegen den Gegner beginnt, muß der Kampf gegen die Menüs bestritten werden. Denn da kann allerhand eingestellt werden. Einzel- oder Doppelspiele sind möglich, dabei ist jede erdenkliche Kombination zwischen ein oder zwei menschlichen und ein oder zwei Computerspielern möglich. Einen persönlichen Tennisspieler kann man sich aussuchen oder selbst zusammenbauen. Im letzten Fall hat man die Möglichkeit, zwanzig Punkte auf verschiedene Eigenschaften wie Ausdauer, Schnelligkeit oder Schlagstärke zu verteilen. Sportspiele mit vielen Optionen neigen oft dazu, auch spielerisch überkompliziert zu sein. Zum Glück kann man aber bei Wimbledon II recht schnell loslegen und auch ganz passable Ballwechsel meistern. Grafisch ist es eher unauffällig, ein netter Gag ist aber der Wutanfall, den ein Spieler oder eine Spielerin bekommt, wenn er oder sie zu viele Bälle vergeigt. Ja, Ihr habt richtig gelesen. Der Spieler oder die Spielerin bedeutet, daß Ihr auch Damen spielen lassen könnt, die dann natürlich auch in einem kurzen Röckchen auftreten.



▲ *Wimbledon auf dem Master System – aber keine Erdbeeren...*

Fazit: Durch und durch solide Arbeit, besonders spannend natürlich zu zweit oder im Tournament-Modus, bei dem man nur zum nächsten Turnier weiterreisen darf, wenn man gut genug abschneidet. Ein heißer Tip für Sportspieler!

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Realitätsnähe	7
Motivation	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Skurril

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

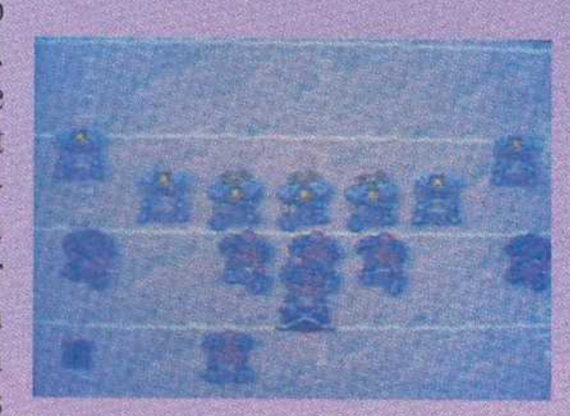
System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

Manche Leute halten American Football für brutal. Sie haben Mutant League Football noch nicht gesehen...

Mmmm, war das lecker. Mutantenbrüstchen an Koboldblutsauce. Genau das Richtige zum Frühstück. Wie bitte, ob ich schon immer solche Eßgewohnheiten gehabt habe? Nein, eigentlich nicht. Aber es schmeckt doch sooo lecker... Was passiert ist? Nichts besonderes, nein. Außer vielleicht, daß ich in letzter Zeit öfter mal Mutant League Football gespielt habe. Das ist nämlich das neueste Werk von Electronic Arts.

Ich erzähl' Euch am besten mal, was Sache ist. Da sind nämlich in der ganzen Milchstraße ein paar Drähtchen durchgeschmort. Diese führten zu ein paar Katasteröphchen. Und seither sind ein paar Dinge nicht mehr wie vorher. Eins der Dinge, die neu sind, ist, daß man Sport und Krieg in ein einziges riesiges Spektakel zusammengefaßt hat: die Mutant League.

Es läuft so ähnlich ab wie American Football. Wer damit noch keine Erfahrung hat, wird nicht so schnell auf einen grünen Zweig kommen. Trotz ausführlicher Anleitung dauert's ein paar Stunden, bis man checkt, was abgeht. Das Spielgeschehen wird immer wieder unterbrochen, damit die Coaches Spielzüge planen können. Danach kommt wieder ein hektischer Action-Teil. Einerseits kommen erst dadurch taktische Feinheiten ins Spiel, andererseits ist das Ganze durch das ständige Hin- und Herwechseln weder Fisch noch Fleisch. Das Problem einer jeden Football-Simulation...



▲ *Immer feste drauf!*

▲ *Der Coach meint es nur gut mit Euch...*

Aber gegenüber Mutant League ist normales Football sowieso eher bieder. Es gibt nämlich noch ein paar Zusatzregeln. Der Schiedsrichter kann nicht nur bestochen, sondern gleich ins Jenseits befördert werden. Ebenso die feindlichen Skelette, Kobolde und andere Gegner. Auch die Spielfelder sind gespickt mit Hindernissen. Bomben sind da noch mit das Harmloseste. Überall wimmelt es von coolen Sprüchen und makabren grafischen Elementen: Der Coach macht Euch zur Sau, Totenköpfe hüpfen über der Torlinie – alles flott gezeichnet, wenn auch nicht ganz flüssig animiert.

Wer nicht allzu zart besaitet ist, bekommt mit diesem Spiel zwar keine detaillierte Footballsimulation, aber ein unterhaltsames Gam.

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10/7
Sound	10
Geschmacklosigkeitsfaktor	11
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«

ASM HIT

F1

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Sechs Gänge – wie beim Essen in Frankreich*

Es darf wieder schnell gefahren werden auf dem Mega Drive – the race is on. Domark sorgt mit dem F1 für ausgeprägtes Nürburgring-Feeling.

Heiße Öfen, coole Typen

In Verbindung mit dem französischen Software-Haus Lankhor entstand auf Segas Mega Drive ein tolles Spiel um Formel 1, schnelle Rennwagen und große Preise.

Auf den ersten Blick erscheint F1 wie eines der üblichen Rennspiele, der Blick aus dem Pilotensitz auf die Rennstrecke ist bekannt. Allerdings haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben: Nicht nur, daß der Rennwagen wirklichkeitsgetreu nachgezeichnet wurde, auch das Fahrverhalten wurde so realistisch wie nur irgend möglich gestaltet.

An Rennstrecken findet man alles, was auf der Welt bekannt und auch berüchtigt ist. Um nun gegen die anderen Fahrer antreten zu können, sollte man nicht nur diverse Trainingsrunden absolviert, sondern sich auch mit der sehr detailreichen Steuerung des Wagens vertraut gemacht haben. Denn anders als bei bisher bekannten Rennspielen kann man durch geschickte Anwendung der Steuerungsparameter noch ein wenig Speed mehr herausholen – sofern man sich im Profi-Modus befindet.

Bevor man jedoch dahin kommt, ist es ein steiniger Weg durch die Rennen. Die Gegner sind sehr stark und lassen nur im "Novice-Mode" (man könnte auch "Fahrschul-Modus" sagen) ohne großen Widerstand überholen. Auswählen kann man zwischen dem Ein- und Zweispieler-Modus, außerdem gibt es noch einen Arcade-Modus. In dem muß man je nach Runde eine gewisse Anzahl von Gegnern überholen; schafft man das nicht, ist Ende im Gelände. Vier Schwierigkeitsgrade machen das Rennen richtig spannend, wobei der Profi-Modus erst nach einer Anzahl von Rennen interessant wird.

Bei den Übungsrunden darf man zu Anfang fahren wie der sprichwörtliche Henker, da entlockt auch der Frontalzusammenstoß mit einem Brückenpfeiler dem Formel-1-Piloten nur ein breites Blendex-Lächeln. Auch kann die Motor-Drehzahl schon mal in den Hyper-Speed-Bereich gehen. Erst wenn das ein paarmal passiert ist, fangen die Kolben an, die weiße Fahne zu heben. Doch mit steigendem Schwierigkeitsgrad ist es mit dem Lotterleben vorbei, dann muß öfter mal ein Boxen-Stopp eingelegt werden.

▲ *Lächeln! Jetzt kommt die Tribüne*

Jeweils sechs Runden müssen pro Rennen bewältigt werden, wobei man gegen die Zeit (Normal-Modus) oder gegen die anderen Fahrer (Arcade) fährt. Die Grafik des Spiels ist sehr gut gelungen, die Hintergründe sind ebenfalls sehr detailliert, das Fahrverhalten und die vorbeiziehende Landschaft – ebenso die Darstellung der auf der Rennstrecke befindlichen Wagen in allen Abständen – tun ein übriges, um das Race-Feeling komplett zu machen.

Noch ein wenig zur Technik: Um ein derart komplexes Game zu bringen, wurden auf der Cartridge insgesamt 8 MBit untergebracht; statt der meist vorhandenen zwei ROMs werden hier vier benötigt. Komplett wurden 520 KB Daten untergebracht, davon 40 KB alleine für den Front-End-Loader. Das Game besitzt einen speziellen Turbomodus, mit dem die Ablaufgeschwindigkeit im Mega Drive erhöht wurde. Heiße Rennen sind also vorprogrammiert.

Wer genug Zeit mitbringt, kann ein Tournament starten und sich im Wettstreit mit bekannten Formel-1-Piloten rund um den Erdball wiederfinden. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus kann so etwas unheimlich Spaß machen. F1 auf dem Mega Drive ist damit eines der bisher besten Rennsimulations-Programme, die zur Zeit erhältlich sind. ■

ddf/jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	11
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Hau drauf, mach rein

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

System: **PC** *(mind. 286/16, VGA, HDD, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland)*, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Wer bisher dachte, Golf sei nur etwas für Leute mit einem guten Auge für Feinheiten, wird von OCEAN eines Besseren belehrt. Hau drauf, mach rein – das ist jetzt die Devise.

Wie sagt doch immer Gerd Schipanski, das deutsche Moderatoren-Wunder, wenn unser Bobele mal wieder einen Return ins Aus segeln läßt: "Das war mal wieder das Auge des Meisters". Eben. Denn genau solch ein Auge ruht in Form des Überhammers *Links 386 pro* unsichtbar über jedem Gegner, der einen elektronischen Golfplatz zu betreten versucht. Neuester Teilnehmer im Wettbewerb "Wie zeig ich's meinem großen Bruder" ist **International Open Golf Championship**. Der Name ist richtig episch, das Spiel aber nicht: Drei Kurse stehen zur Auswahl, spätere Ergänzungen sind nicht möglich.



▲ *Anheimelndes Clubhaus*



▲ *Der Bunker muß doch zu treffen sein!*

Das ist auch besser so. Denn bei der unglaublichen Auflösung von 320x200 Punkten ist schon die Aussicht auf die Grüns nur noch halb so gut wie bei Links 386. Dennoch haben es die Programmierer nicht vermocht, den kleinen, jetzt viereckigen Golfball einigermaßen nett über den Screen huschen zu lassen. Statt dessen gibt's nämlich Ruckelanimation in allen Lebenslagen, von der Ballanimation über die Bewegungen des Spielcharakters bis hin zur "fliegenden Kamera" für die Bahnbetrachtung.

Da darf die Schlagtechnik natürlich nicht nachstehen: Eine Powerleiste existiert nicht, dafür aber ganze vier Powerstärken von 25 bis 100 Prozent. Das heißt, das man lediglich die Schlagstärke vorher auswählt, ohne im geringsten mit der technischen Ausführung belästigt zu werden. Ähnlich schwachsinnig sind auch die Putts, denn auf den Greens gibt es keine Rasterung für das Gefälle und keine Auskunft darüber, mit wieviel Prozent der Powerleiste der Ball gespielt werden könnte, um mal ins Loch zu gehen. Und wenn es dennoch gelingt, den viereckigen Ball in das viereckige Loch zu bugsieren, krächzt die Soundkarte mit besorgniserregendem Asthma.

Da ist Ocean ein echtes Meisterwerk geglückt, denn einen Spitzenplatz hat das Game weg: den als schlechtestes Golfspiel der Dekade – wenn nicht irgendwoher noch Schlimmeres kommt! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	4
Sound	4
Realitätsnähe	1
Motivation	0
Gesamtnote	2

»SEHR MANGELHAFT«

Die Ottifanten sind los!



Die Nachricht kam überraschend: SEGA versoftet jene wohlbekannten Tiere, die dem Gehirn eines noch bekannteren ostfriesischen Blödelbarden entsprungen sind. Und lud zur Präsentation derselben nach Hamburg ein, wo man nicht nur die OTTIFANTEN, sondern auch ihren Schöpfer OTTO WAALKES höchstpersönlich zu sehen bekam.

Wie fast immer, wenn Sega etwas Größeres veranstaltet, waren auch bei der Präsentation des Spiels **The Ottifants** jede Menge Kollegen von der schreibenden Zunft sowie Funk und Fernsehen vertreten. Blitzlichter flammten auf, als Otto Waalkes nebst Gattin am Veranstaltungsort, den "Schönen Aussichten" in Hamburgs schönstem Plätzchen Planten un' Blomen, eintraf und sich sofort an eines der Spielgeräte stellte.

The Ottifants ist im Grunde genommen ein ganz normales Jump'n'Run, aber bekanntlich macht die Hauptfigur stets viel aus (man hat es an Sonic gesehen!). Der Inhalt ist chaotisch: Vater Bommel hat seine Büroklamotten verschlampt, Baby Bruno muß sie suchen und saust dazu durch Haus, Hof und Garten. Per Gummibärchen-Energiestoß mutiert Bruno zum Superfanten und läßt sich weder durch eine zigarrenrauchende Putzfrau noch durch einen Teufels-Fanten aufhalten.

Die Idee zum Superfanten stammt übrigens nicht allein von Otto, den eigentlichen Einfall hatte ein 14jähriger Hamburger Schüler namens Alexander, der Otto beim Softwarekauf in einem Hamburger Kaufhaus begegnete. Eigentlich wollte Alexander nur ein Autogramm, doch dann...

"...unterhielten wir uns über Super Mario World, und ich sagte Otto, daß ich schon in der 96. Welt war. Otto gab zu, daß er diese noch nicht gesehen hatte. Ob ich ihm die mal zeigen würde. So kam Otto mit zu mir nach Hause, und später besuchte ich ihn, wo er mir sein Spiel zeigte. Da kam mir die Idee mit dem Superfanten", erzählt Alexander.

Daß die Zusammenarbeit mit Otto auch bei Sega gern gesehen wird, bestätigt Produktmanager Torsten Oppermann, älteren ASM-Lesern sicher noch bestens bekannt. "Lachmuskelschädigend, jedoch überaus professionell", ist sein Kommentar. "Otto hat ein rundes Dutzend Level ins Spiel eingebaut, so daß es ein Spiel für die ganze Familie geworden ist".

Die Kooperation Otto/Sega begann eigentlich in zwei Teilen: Zum einen spielte Otto im Sommer 1992 während der Olympischen Spiele in Barcelona in der Sega Players Lounge, zum anderen sah man ihn in "Otto – Der Liebesfilm" als Liebesgott Amor – mit einem Sega-Mega-Drive-Joypad!! – lustauslösende Pfeile abschießen.

Japaner ohne Humor?

Und so war der Weg zum Ottifanten-Spiel nicht mehr weit; mit dem will der Ostfriese nun auch den Softwaremarkt erobern. Das Spiel selbst bietet anfangs die Möglichkeit, in verschiedenen Sprachversionen zu spielen. Man sollte sich unbedingt für die deutsche entscheiden, denn nur in dieser wird es ein weiteres Highlight ottotypischer Comic-Kunst geben, den sich übergebenden Ottifanten. Vor allem die Japaner konnten sich mit dieser Figur nicht so anfreunden – vielleicht haben sie halt eine andere Art von Humor als wir. Der Zeitpunkt, zu dem das Spiel erscheint, ist äußerst günstig gewählt: Mitte September, zeitgleich mit einer 13teiligen Ottifanten-Trickfilmserie bei RTL. Zu haben sein wird es für Mega Drive und das Master System. Und da die Ottifanten gerade zum Riesensprung über den großen Teich ansetzen, wird es wohl nur eine Frage der Zeit sein, bis auch



▲ *Rutsch mir den Buckel runter*

die US-Kids begeistert sind. In gewisser Hinsicht bot der Abend in Hamburg eine hübsche Alternative zu sonstigen Veranstaltungen dieser Art: Otto zeigte sich nicht nur als Spieler oder als Spaßmacher, sondern er bewies ein bis dato gar nicht so bekanntes Gesangstalent. In einem fast 45minütigen Auftritt sang er – unterstützt von der Band "The Ottifants" – Klassiker der Rockmusik, zum Teil auch mit auf sich selbst gemünzten deutschen Übersetzungen. Und WIE er singen kann! Der Musiksender MTV ließ sich dieses Ereignis nicht entgehen und sendete LIVE.

Ein völlig neuer Otto also, der sich präsentierte. Auf die Frage, ob er denn seine alten Shows anschaut, die in der ARD dann und wann wiederholt werden, meinte er: "Nein, da sehe ich noch so jung aus..." Otto ist halt ganz der alte... ■

kate

Exklusiv-Interview in ASM:

Otto ganz anders

Ein ganz anderer Otto Waalkes präsentierte sich nicht nur während der Sega-Veranstaltung, sondern auch im Interview mit ASM-Redakteur Klaus Trafford. Aus Otto dem Ostfriesen ist Otto der Videospiele-Freak geworden. Schlagfertig sind sie beide und wissen mit wenigen Worten viel zu sagen. Manchmal ist weniger eben mehr...



▲ *Otto läßt die Ottifanten los*



▲ *Zwei Engel für Otto*



▲ *Stürmischer Applaus begleitete Ottos Auftritt als Rocksänger . Fast 45 Minuten lang präsentierte er Klassiker, und MTV war die ganze Zeit live dabei.*

ASM: Wie kam es zu der Zusammenarbeit mit Sega?

Otto Waalkes: Man versteht sich schnell, selbst zwischen Fernost und Ostfriesland, wenn man ein gemeinsames Anliegen hat: die Welt ein klein wenig liebens- und lebenswerter zu gestalten.

ASM: Inwieweit bist Du direkt an dem Ottifanten-Spiel beteiligt?

Otto: Von der Idee bis zur Ausführung.

ASM: Man weiß von Dir, daß Du ein sehr großer Spiele-Freak bist. Wie viele Games nennst Du Dein eigen, und was spielst Du am liebsten?

Otto: You name it, I played it.

ASM: Wie sieht es bei Dir zu Hause aus?

Otto: Das möchte ich auch gerne wissen. Wenn ich fertig gespielt habe, schaue ich mir den Laden mal an. Da sollen ja verdammt viele Videospiele rumliegen.

ASM: Abgesehen vom Spielen: Was machst Du sonst in Deiner Freizeit?

Otto: Der wahre Videospieler kennt keine Freizeit. Würde er sie kennen – er nützte sie zum Weiterspielen.

ASM: Du wohnst nun schon ziemlich lange in Hamburg. Vermißt Du Ostfriesland?

Otto: Ostfriesland? Das Spiel kenne ich nicht. Wo gibt's das?

ASM: Besteht Hoffnung, daß Du irgendwann wieder auf Tournee gehst?

Otto: Otto live als Videospieler? Immer!

ASM: Was sind Deine nächsten Projekte?

Otto: Ich muß das letzte Level vom neuen Ottifanten-Spiel schaffen.

ASM: Spielt Dein sechsjähriger Sohn auch mit?

Otto: Wenn er mich läßt...

ASM: Stell Dir einmal vor, Du wärst Bundeskanzler. Was würdest Du ändern?

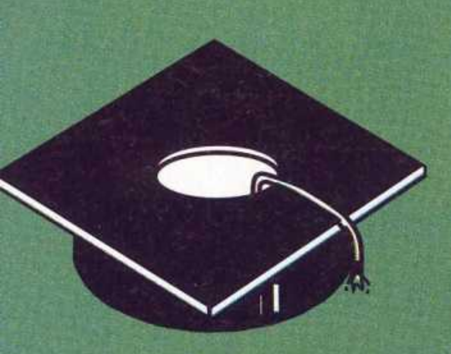
Otto: Sportunterricht abschaffen, Videospiel als einziges Haupt- und Pflichtfach unterrichten.

ASM: Hand aufs Herz: Was war für Dich persönlich die größte Panne Deines Lebens?

Otto: Der unglückselige Stromausfall am 13.3.93, der mich dazu zwang, das Spiel geschlagene zwei Minuten zu unterbrechen.

ASM: Und Dein schönstes Erlebnis?

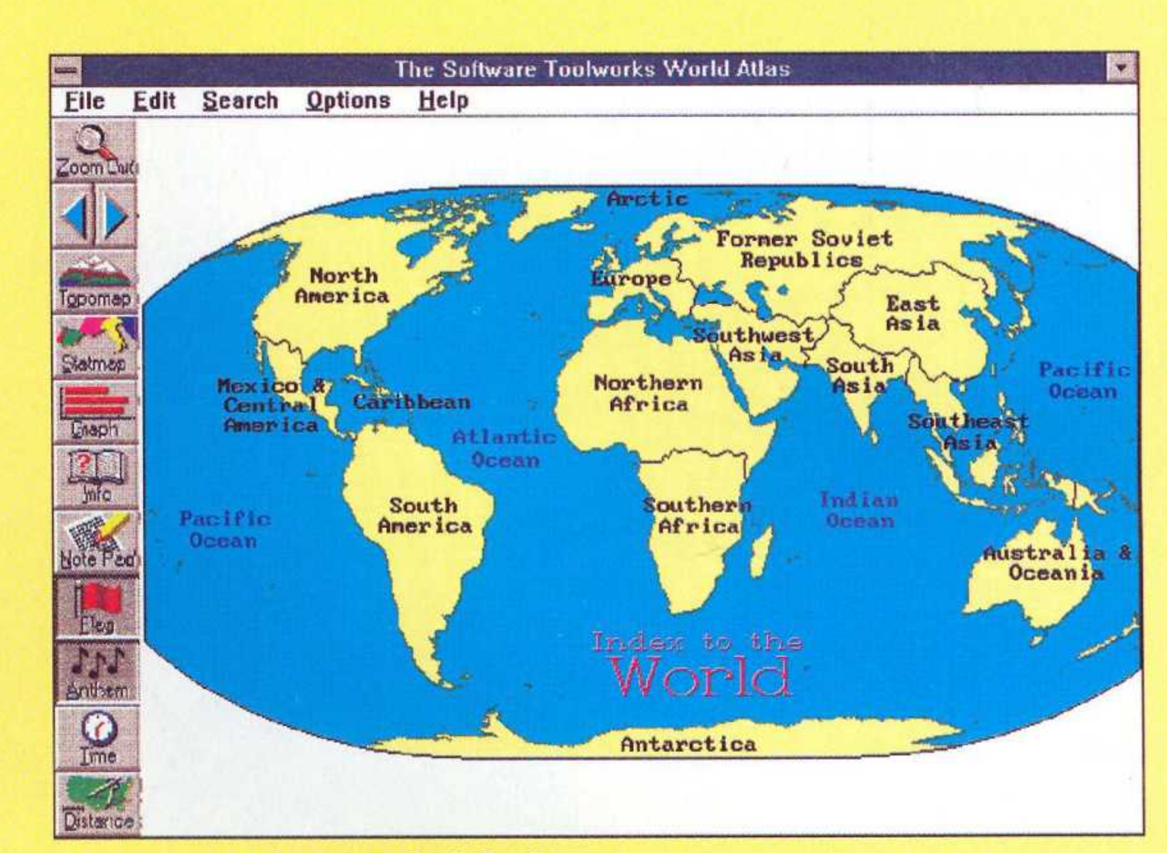
Otto: Blöde Frage! Als der Strom wieder da war. Denn da ging es wieder: SPRUZZZL! SCHNIRRRZ! GNISSELL! ZOINKKK! BROOOCH! SEEEEGA!



Education

Die Welt in der Tasche

Keine kiloschweren Wälzer müßt Ihr jetzt mehr herumschleppen, wenn Ihr wissen wollt, wie die Hauptstadt von Kirgisien oder von sonst einem exotischen Land heißt: Der World Atlas von Mindscape hat das alles auf Mausklick für Euch bereit.



▲ *Wie man sieht, ist sie doch flach*

WORLD ATLAS Version 4 für Windows

System: **PC** (ab 286/12, 2 MB RAM, VGA, Festplatte, Maus empfohlen), geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **The Software Toolworks**, USA, empf. VK-Preis: **noch nicht bekannt**, Muster von: **Mindscape**, England.

Grafisch ist das Ganze sehr ansprechend aufgemacht. Auf einer Weltkarte könnt Ihr zunächst einmal auswählen, über welches Land Ihr gerne ein paar Infos haben möchtet. Immer weiter zoomt Ihr in die Karte hinein, bis schließlich das Zielgebiet erreicht ist. Alle Namen, die dort rot umrandet erscheinen, können angeklickt werden und geben dann alle möglichen Informationen preis.

Aber nicht nur Hauptstädte, Nationalhymnen oder Flaggen können abgefragt werden. Alle für einen Staat relevanten Fakten sind in leicht verdaulicher Form enthalten: Wie sieht das Gesundheitswesen aus? Wird Raubbau an den Wäldern betrieben? Welche Bodenschätze sind vorhanden? Was für eine Regierungsform hat dieses Land? Wie heißt der Präsident und wann sind die nächsten Wahlen? Ob Säuglingssterblichkeit, Durchschnittsalter, Transportwesen, Bruttosozialprodukt oder Tierhaltung – über alles und jedes gibt es reichlich nachzulesen.

Wer mehr auf Statistiken steht: Bitte schön, auch hiermit kann World Atlas dienen. Diagramme zeigen an, welches Verbrechen in welchem Land wie oft verübt wird, wie hoch der Verbrauch an Gerste ist (da sind offensichtlich die Deutschen führend) und derartiges mehr. Selbst die Anzahl der Fernsehsender und Tageszeitungen wird nicht unterschlagen.

Als Nachschlagewerk ist World Atlas bestimmt eine gute Geldanlage. Was jedoch nicht verschwiegen werden sollte, ist, daß es sich hier um ein Programm handelt, das seinen Ursprung in Amerika hatte. So darf es nicht verwundern, wenn bei Größenvergleichen etwa die Bundesrepublik so groß wie Montana ist...

Auch die Tatsache, daß alle Ortsnamen usw. englisch sind, kann für einige Verwirrung sorgen – und für Erheiterung, wenn man sich zum Beispiel durch die neuen Staaten der ehemaligen UdSSR kämpft. Daß auf Aktualität großer Wert gelegt wurde, merkt man auf Schritt und Tritt. Immer wieder begegnen Euch Kommentare wie: "Nach der Unabhängigkeit der russischen Staaten noch keine Daten erfaßt". Oder: "Nach dem Zusammenschluß der beiden deutschen Staaten konnten noch keine Zahlen ermittelt werden." Aber wie lange sind die ebenfalls mitgelieferten Kabinettslisten korrekt? Ein Update-Service wurde jedenfalls gleich angekündigt.

Ob sich bei einem derartig umfassenden Programm nicht doch auch eine deutsche Version lohnen würde? In diesem Falle hätte es bestimmt als Schul-Software gute Chancen. So jedoch bleibt der Nutzen dahingestellt, schließlich soll nicht jede Geographie-Stunde in einen Kampf mit dem Wörterbuch ausarten. ■

tl

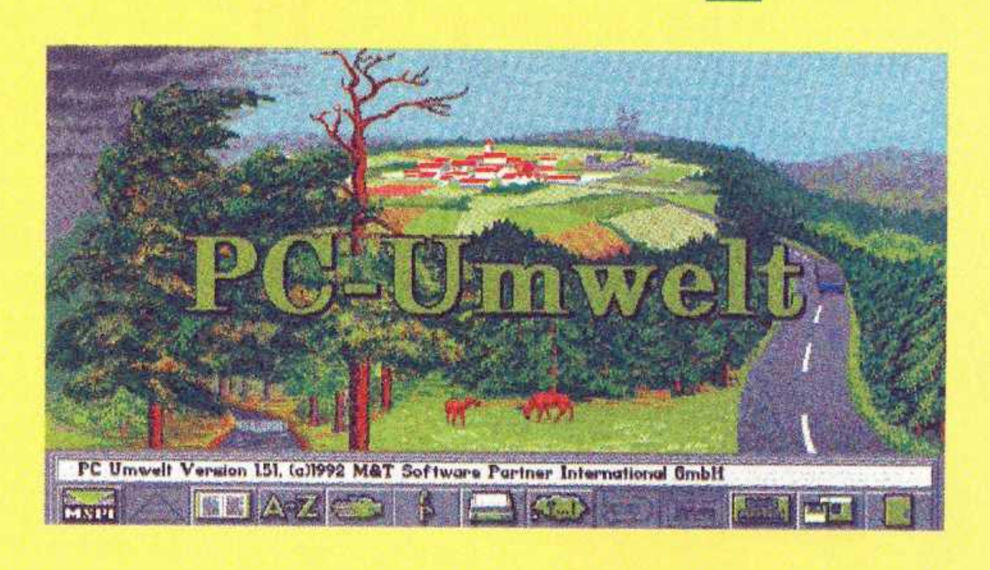
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: sehr umfassend
Negativ: alles nur in Englisch
Lerneffekt 11
Gesamtnote 9

»GUT«

Natur ist Trumpf

Daß mit unserer Umwelt nicht alles in Ordnung ist, hat inzwischen wohl jeder mitbekommen. Aber was genau eigentlich schiefläuft und warum, wissen die wenigsten. PC UMWELT von MSPI soll Euch auf zeitgemäße Weise informieren und Euer Wissen auf den neuesten Stand bringen.



PC UMWELT

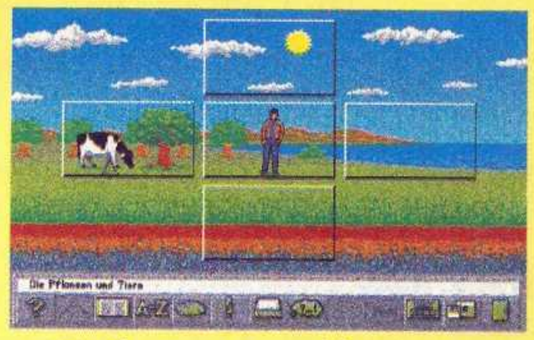
System: **PC** (mind. AT, 520 KB RAM, EGA, VGA, Festplatte 3,5 MB, unterst. AdLib, Sound-Blaster, Maus empfohlen, läuft eingeschränkt unter Windows), VK-Preis: **ca. 180 DM**, Hersteller: **MSPI,** 85540 Haar, Muster von: **Hersteller**.

Was bei PC Umwelt als erstes ins Auge sticht, ist die einfache Bedienung des Programms. Alles wird per Mausklick auf Icons oder Bildsegmente angewählt. Keine lange Tipperei ist also nötig, um von einem Menü ins nächste zu gelangen. Die Grafiken sind einfach gehalten und sehr übersichtlich, die Animationen können an- und abgeschaltet werden – so wie Ihr gerade Lust habt.

Wie kommt das Gift ins Essen

Geboten wird alles, was global mit dem Begriff Umwelt zu tun hat. Wollt Ihr Euch zum Beispiel über den Kreislauf des Wassers informieren, bekommt Ihr klar gegliederte Schaubilder auf den Schirm, die das Thema gründlich verarbeiten. Auch wie Insektenvernichtungsmittel, Düngemittel oder Pilzbekämpfungsmittel da mitmischen, wird gut erklärt. Ob Tiere, Menschen, Pflanzen, Luft, Wasser oder Energie: Kein Teil unserer Umwelt wurde vergessen – hier muß man dem Hersteller ein Lob aussprechen.

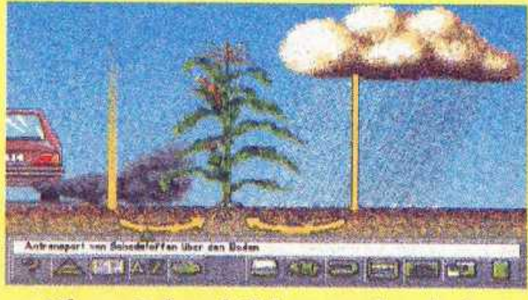
An eine Hilfefunktion wurde ebenso gedacht wie an Tips, die dem Programminhalt einen praktischen Anstrich geben. Wer genauer in die Materie einsteigen will, ruft dazu ein "Lehrbuch" auf, in dem es dann ernsthaft zur Sache geht. Themen oder Stichworte, die an anderer Stelle noch mal genauer abgehandelt werden, heben sich farblich vom Rest des Textes ab. Eine praktische Einrichtung; allerdings sind die Texte auch fast so trocken wie in einem normalen Lehrbuch. Da kommt auf Dauer dann statt Spannung leider doch eher eine Naja-Einstellung auf. Als Ergänzung zum Schulunterricht ist das Programm jedoch ganz tauglich.



▲ *Die Themenauswahl*

Bißchen trocken, das Ganze

Habt Ihr Euch die vielen Bilder gut angesehen und die dazu gelieferten erklärenden Texte gelesen, könnt Ihr Euer Wissen sofort auf die Probe stellen. Eine mitgelieferte Quizfunktion übernimmt den Part des fragenstellenden Lehrers. Immerhin bekommt man hier nicht gleich eine miese Bewertung, wenn man mal einen schlechten Tag hat und total daneben liegt. So viel zum guten Teil, einen dicken Nachteil hat die Quizfunktion jedoch leider auch, der nicht verschwiegen werden sollte. Wie bei so vielen Quizprogrammen kommt auch hier die Abwechslung einfach zu kurz. Die Fragen wiederholen sich nach kürzester Zeit – und damit auch die Antworten. Obwohl in der Lexikon-Funktion das Thema Umwelt sehr umfassend abgehandelt wird, hätte beim Quiz, das ja einen sehr wichtigen Kontrollaspekt des Lernens darstellt, eine gründlichere Aufbereitung wirklich nicht geschadet.



▲ *Klare Schaubilder verdeutlichen komplizierte Vorgänge*

Was jedoch absolut unverzeihlich ist, wird sichtbar, wenn man einen Blick auf das Preisschild wirft: 179 deutsche Märker als empfohlener Richtpreis sind ja wohl leicht übertrieben! Da soll wohl mit dem Thema Umwelt wieder mal richtig Kohle gemacht werden. Und damit schießt sich das Programm effektiv selbst ab. ■

tl



▲ *Hättest Du's gewußt?*

▲ *Lerninhalte werden geprüft*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: aktuelles Thema, brauchbare Lerninhalte
Negativ: sehr trocken, überteuert
Lerneffekt 11
Gesamtnote 9

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Marktplatz

20000

Computersoft & Werbeagentur
Christiansen

Postfach 1315
D-24903 Flensburg
Tel & Fax 0461 / 28075

Atari PD : ST, V, J, DL, DE, TT,
Cobra, 4U, konTRAST
Warum nicht im ABO !
Calamusfonts, MIDI, Profigrafiken,
Erotik
und viele PD Pakete.
Katalogdiskette Kostenlos

Profigrafiken auch für MS-DOS

Versandkosten: Vorauskasse 5.- / Nachnahme 10.-

Riesenauswahl
Topspiele für PC & Amiga
Die neusten Programme

Super Preise

Katalog - Gratis!

KSK
Mittelstr. 17 24103 Kiel
Tel. 0431-555603 Fax 0431-555604
oder 18 - 20 Uhr Tel. 04307-1594

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM
per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● **C-64/128 - KATALOG 1993** ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!


Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

40000

WSC - Computersysteme

PD/Shareware

5.25"	2.- DM
3.5"	3.- DM
HD - Aufschlag 1.- DM	

Wir liefern:
-Shareware
-CD - ROM
-PC - Spiele
- u.v.m.

Shareware - ABO

Jeden Monat 12 PC-Spiele incl. **Versandk.**
nur 24.95 DM **nur 34.95 DM**

CD - ROM

Datamedia 1993	123.90	Chessmaster	94.50
Baden Baden	99.95	Game Power	89.–
Game Archiv	49.95	CD 2000	98.–
Game Master 2	67.90	C.of Enchan.	87.90
Kings Quest V	97.70	Rom.Games	9.90

Katalogdisketten
gegen
2.- DM in
Briefmarken
wird bei Bestellung
verrechnet !!!

Wolfgang Sauer
Wernerstr. 2
46049 Oberhausen
Tel. 0208/855430
Fax 0208/855813

60000

DISKETTEN

3,5" HD

```
10 Stck DM  14,90 = DM 1,49/Stck
100 Stck DM 145,-- = DM 1,45/Stck
200 Stck DM 280,-- = DM 1,40/Stck
400 Stck DM 540,-- = DM 1,35/Stck
```

Versandkosten: DM 8,--
zzgl.Nachnahmegeb.

Bestellannahme:Mo-Fr 12.00-20.00
Sa 10.00-20.00

ASS, Stiftsplatz 5,
67655 Kaiserslautern
Tel.Nr.: 0631/68998

70000

SEPTEMBER

mIcro Robert
the entertainment company

Atari ST/STE	Bundesliga Manager		Der Patrizier	81,–
	Professional 2.0	80,–	Lemmings 2	73,–
	Civilization	80,–	Sensible Soccer	60,–
Amiga	Bundesliga Manager		Der Patrizier	81,–
	Professional 2.0	80,–	Lemmings 2	73,–
	Chaos Engine	60,–	Sensible Soccer	60,–
Apple Mac	Kings Quest 6	94,–	Might and Magic 3	94,–
	Lemmings	96,–	Monkey Island 2	100,–
Hardware	Logimouse Pilot	69,–	Game Gear 4 Fun	249,–
	Sega Mega Drive	199,–	SONY 2HD, 100 St.	235,–
	RGB Kabel	19,–	SONY 2DD, 100 St.	135,–
Atari Lynx	Lynx II	199,–	Gates of Zendocon, Klax,	
	Lynx Power Paket	248,–	Gauntlet	149,–
	Shadow O. T. Beast	79,–	Robosquash, Xenophobe,	
	Steel Talons	79,–	Zarlor Mercenary	149,–
Atari Falcon	Falcon030 4/84	2.290,–	FPU 68881 16 MHz	90,–
	Falcon030 4/84 inkl.		17" MultiScan	1.590,–
	Screenblaster	2.390,–	Joystickadapter	19,–
	Falcon030 4/84 inkl.		Screenblaster	149,–
	Screenblaster, Transarctica		SCSI II Kabel	79,–
	und Ishar	2.490,–	Ishar	89,–
	Adapterstecker RGB	25,–	Transarctica	89,–

Hotline:
+49(0)726364552
Werktags
18.[00] bis 20.[00] Uhr
zum Nachttarif.

mIcro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim
Telefon: 07263/64552 Telefax: 07263/60226

80000

★ STONYSOFT ★
Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128

Über 11000 Programme:
Anwender: Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**

Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!

C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:

PC (MS-DOS)

Erlesene Auswahl der ca. 800 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.
Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!

Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!

Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT

Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

90000

Icehouse - Computer - Systeme

JUNIOR **DM 2099,-**
386 DX 40 MHZ 128 KB - 4 MB RAM - 170 MB HD - 3,5" LW - MS-DOS
16 BIT VGA 1024 * 768 - 14 " SUPER-VGA-MONITOR
SOUNDKARTE MIT 2 BOXEN

GAMBLER **DM 2399,-**
486 SX 25 MHZ (Overdrivesockel) - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW
SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE - JOYSTICK - WINDOWS
16 BIT VGA 1024 * 768 - 14 " SUPER-VGA-MONITOR - DOS - MOUSE

OPERA **DM 2799,-**
486 SX 25 MHZ (OVERDRIVESOCKEL) - 4 MB RAM - CD-ROM
3,5" LW - 120 MB HD - 16 BIT VGA 1024 * 768
14 " SUPER-VGA-MONITOR - SOUNDKARTE + 2 BOXEN - MOUSE
JOYSTICK - 5 TOP SPIELE - WINWARE - MS-DOS - WINDOWS

SYMPHONY **DM 3433,-**
486 DX 33 MHZ 256 KB CACHE - 4 MB RAM - CD-ROM - 170 MB HD
3,5" LW - 16 BIT VGA 1024 * 768 - 14 " SUPER-VGA-MONITOR
SOUNDKARTE + 2 BOXEN - MOUSE + JOYSTICK
3 TOP SPIELE - MS-DOS + WINDOWS - WINWARE
Aufpreis für 50 MHZ = 350,- / für 66 MHZ = 470,-

SYMPHONY EDITION **DM 3499,-**
486 DL 33 MHZ - 4 MB RAM - CD_ROM - 212 MB HD - 3,5" +
5,25" LW - SOUNDKARTE + 2 BOXEN - 5 SPIELE - MOUSE
JOYSTICK - 16 BIT VGA 1024 * 786 - 14" SUPER-VGA-MONITOR
DOS - WINDOWS - WINWARE

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Versandkosten

Tel: 0911 - 50 54 63

Taiwan

Heiße Spiele zu Tiefstpreisen!

Klein. Handlich. Und ziemlich gesprächig...



HSU TEAN ENTERPRISE CO., LTD.
2FL., NO. 14, LANE 3, JU YI ST., HSIN TIEN CITY,
TAIPEI HSIEN, TAIWAN, R.O.C.
TEL: 886-2-2102275, 3032295 FAX: 886-2-2102548, 3072926

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Ori.-Spiele, halber Neupreis: Legende of Val., Ishar, Shadowland, F15 2, King Quest, Lure, Whale's Voyage, Monkey Island 1 + 2, Patrizier, Lotus 3. Schreiber, Tel: 0561404699

Amiga und PC-Originale: Larry 5, Civilization, 1869, Der Patrizier, Pinball Fantasies, Chaos Engine, Wing Commander, Populous 2, Black Gold, The Humans ..., Tel: 05382/4858

Amiga - die ultimative PD-Serie heißt BAVARIAN. Mit jetzt 480 Disketten (fast alles in deutsch). Kostenlose Katalogdiskette bei Friedrich Neuper, Postfach 72, 92534 Pfreimd, Tel: 09606/7171 G

Verk. Computerspiele für den Amiga und den PC. Z.B. Das Schwarze Auge, Indiana J. 4, Might + Magic 4, Wizardry 7, Legend u.a. Alles Originale. Michael, Tel: 07425/7809 ab 14.00

Verkaufe Amiga-Orig.: Winzer (40), Indy 4 (45), Patrizier (60), Black Gold (40), Gobliins (45), Spirit of Adventures (35). Anrufen bei: Matthias Kriszio, 0471/802187

Verk. org. Amigaspiele (Indy 4, Airbus A 320, Legend of K, Monkey II, Der Patrizier, Sensible Soccer 92/93, Formula One GP, Air Bucks) Tel: 08633/7536

ST

ATARI ST: Verkaufe Originalspiele, King's Quest I-IV, zusammen für 100,-, bei Interesse: Lösungsbuch für 20,-. Tel: 0228/638436.

Biete ST-Sportspiele: Wayne Gretzky Ice H.I. 40.-, Kick Off 2 35.-, Midwinter I 40.-, Manchester Un. I 35.-, Microprose Soccer I 35.-, Tracksuit Manager I 35.- u.v.a. Rufe an unter 08179/8417, Christopher Willis.

PC

Verkaufe PC-Originale: Wizardry 7 50 DM, WC 2 45 DM, X-Wing 60 DM, Might & Magic 2 + Hard Nova + Imperium = 50 DM. Tel: 02623/4455

PC-Originale: Designer für Flight 4 60 DM, Wonderland 50,- DM, Gunship 2000 60,- DM, Task Force 60,- DM, B17 60,- DM, Abadoned Place 50,- DM, Indi 4 50,- DM u.a. Ab 19 Uhr 02822/52415.

PC-Originale zum Spottpreis: Comanche, Startrek Screens (je 40 DM), Heart of China, MM3 (je 30,-), T2, Eye of ..., Immortal, Bad Blood, uvm (je 15,-). Alle DM + Porto. 06451/22135.

Bundesliga Manager PROFI Limited Edition nur 35,-. 1869 30.-, Lure of the Temptress 30.-, Comanche mit Mission Disk 1 50.-. Auch einzeln. A-Train 30,-. Tel: 0211/6802484.

MS-DOS 5.0 VB 50,-. X-Wing VB 40.-, Jordan in Flight VB 40.-, Ultima 7, Black Gate VB 30.-, Serpent Isle VB 45.-, Populous 2 VB 30.-, Quest for Glory 3 30.-, Tel: 0211/6802484.

Ungeöffnet, da für Windows: dB Fast Ver. 1.7 mit dBase-Taschenreferenzliste DM 1350, VB DM 850. Sascha Mamsch, Krausenstr. 68, 10117 Berlin, Tel: 030/2081546 (abends).

Verkaufe PC-Originale: Sherlock Holmes: DM 40 + Porto; Rex Nebular, Darkseed, Eternam, Darklands, Stundenglas, Colonel's Bequest: je DM 30 + Porto; Peter Schön, Tel: 06133/2202; 18 Uhr - 20 Uhr.

TOPSOFT - Ihr Software Partner für folgende Rechner und Videosysteme: PC- AMIGA - C64/128 - ATARI ST - SCHNEIDER CPC - CDTV - SEGA MEGA DRIVE - ATARI LYNX - SEGA MASTER SYSTEM II - CD ROM - GAME GEAR - GAMEBOY - NES und SUPER NINTENDO ** Leerdisketten ** Lösungshilfen in deutsch ** Tolle Shareware und Public Domain für PC - AMIGA und C64/128 ** Fordern Sie die Gratisliste (Computertyp angeben) sofort an. Firma TOPSOFT - Postfach 4, in 82336 Feldafing, Fax 08157-4408, Telefon 08157-3428. G

PC-Org.: HI 14-18, Indy 4, Hannibal, Populous 2, Patrizier, BMP, Loom (alles komplett deutsch). Tel: 04941/10510 Hayo.

Verk. Orig. PC, je DM 50 + NN, Strike Commander, Eishockey Manager, je DM 50 + NN, Task Force, Lemmings 2, Patrizier, Front Page Football, Hardball 3, HL 14-18, Tom Landry, B.Wieloch, 40489 Düsseldorf, 0211-400410

MSDOS: Verk. X-Wing: 50, Patrizier: 50 DM, Race Into Space: 50 DM, Space Legends: 50 DM, Wizkid: 30 DM, Espania 25 DM, Colani Trackball: 60 DM. Tel: nach 16 Uhr und Fax immer: 0511/561753!

KONSOLE

Für Segamaster II. 4 Spiele (Sport) Kick Off, Baseball, Wimbledon, Olympic Gold + 1 Infra Joypad im Tausch gegen Megadrive Spiele oder bar 110,- DM. Loesch, Tel: 07562/3990

ANDERE

STRATEGIE-SPIEL HISTORIE 1390: Wollten Sie schon immer einmal ein Reich des Mittelalters an den Klippen der Geschichte vorbei gegen viele andere Herrscher aus halb Europa steuern? Mit diesem anspruchsvollen Postspiel ist dies möglich! Info von DECOS, PF 100638, 60006 Frankfurt. G

Verk. F1-Grand Prix, Stunt Island, Jordan in Flight, Eish. Manager, S. Worlds, Indy 3/4, Summer/Winter Chal., Historyline, uva. Auch Tausch möglich! (Daniel) 06251/39726. Suche Links 386 Pro mit Kursen!!

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

Suche ständig gut erhaltene, günstige Amiga-Originale. Liste an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz.

PC

Blockout, CBuster nur Originale, Tel: 0871/54834, abends.

KONSOLE

******* Game Boy ***** Game Boy ******* Suche Module aller Art, mgl. günstig. Kaufe auch ganze Sammlungen und Bestände, nur solange Geld reicht, Also schnell. Tel: 06101/86829

BIETE HARDWARE

AMIGA

Amiga 500, 1 MB, 2 Betriebssysteme, Monitor, 2. Laufwerk, Software u. diverses Zubehör, Bücher u. Zeitschriften (ASM). Preis: VB: 1100, ab 19.30 Uhr unter 02831/980379.

Verkaufe für Amiga 500 eine 52 MB Festplatte SCSI Kontroller für 549,- DM, eine 1,8 MB RAM Erweiterung für 170,- DM bei Dieter Wissel ab 16 Uhr, Tel: 06029/8112

Verk: A500-CDTV (1MB) + Einführung CD + Maus + Floppy als CD-Player einsetzbar, kaum benutzt, 700 DM VB. A.Edling, Greifswalder Str. 192, 10405 Berlin.

Amiga 500, 1 MB RAM, Monitor KP 748, 2.Laufwerk, Action Replay MK III, Joystick, Abdeckhaube, Viruskiller, Appetizer, Kings Quest V, NP 2400 DM, VP 1300 DM, Tel: 05177/1779 (nach 18 Uhr)

A500 + 1 MB + Monitor 1084 + autom. Maus-Joystick-Umschalter + 2 Competition Sticks + 8 Originale (Wolfpack, Chuck Rock ...) + Disk-Box mit 184 Disks, VB 899 DM, Tel: 05121/64451

Verk. 6 Monate alten Amiga 2000 (690 DM), Monitor 1084S (275 DM), Zubehör (Soft- und Hardware, Literatur uvm. für 250 DM). Zusammen nur 1100 DM. Tel: 09971/30583

Amiga 2000, Farbmonitor, Treiber, 52 MB Festplatte, 5,25 + 3,5 LW, Deinterlacecard, PC-Emulatorcard, 100 Leerdisc, Zubehoer, 1200,- DM. Tel: Carsten Weber 0641/65575

Wer tauscht: Amiga 500, 1 MB RAM, TV Modulator, 2 Joys, 1 Maus, 30 originalverp. Spiele + SNES, 2 Adap., 15 Module, 3 Joys orig.verp. gegen seinen 386 oder 486/40 PC. Fragt nach Janni, Tel: 09128/4103.

Verk. A 4000/030, 4 MB RAM, 80 MB HD, Top-Zustand (2 Monate alt), für 2500 DM an Selbstabholder! DRESDEN, Tel: 0351/54624 (Holger)

Amiga 500, 1 MB, 2. LW (3.5), Farbmonitor, TV-Tuner, ca. 80 Disks, 2 Joys., Action Replay Modul, versch. Zubeh. für 1200,- DM z.verk. Tel: 08341/17703 ab 18 Uhr

Verk. A500, 2,5 MB, 2. LW, TV-Mod., Maus, viele Orig.-Spiele: Railroad Tycoon, Mad-TV, Sim Ant., Pop 2, Invest, Transworld, Rings o. Medusa uvm. Ab 19 Uhr, VB 1000, Ulrich W., 0406703535

A 500 + Stereomonitor + guter Nadeldrucker + 2. LW + 1 MB mit Uhr + etl. Zeitschriften + Computertisch + etliche Originalspiele u. Disketten + Zubehör, für VHB 1500 DM. H.Weigelt, Goethestr. 4, 64739 Höchst, Tel: 06163/1876

Verkaufe Videodigitizer (Digitiger 2) für Amiga 500, 1000 oder 2000, Auflösung (320 x 256 - 704 x 560), 2 - 4096 Farben, für nur 2800 DM, Tel: 02252/6723.

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + 2. Floppy + 3 Joysticks + ca. 150 Disks. VB 850 DM. Tel: 06152/56626. Ab 17.00 Uhr. Oliver verlangen.

ST

Verkaufe Atari 1040 STFM RGB-Monitor + 30 MB-HDD, Mouse, Joystick, GFA-Basic 3.0 mit Compiler und Büchern und div. Software. Chiffre-Nr. 512



Verkaufe Atari STFM + Kabel zum Anschluß an Fernseher + Midikabel + RTS-Tastaturkappen + Logi-Tech-Mouse + Monitor SM124 + ca. 80 Disketten (PD's, Programme) für 700,-. Tel: 0228/638436

PC

Verkaufe 386 SX / 20 MHz, 44 MB Festplatte, VGA-Karte, 3,5" LW, 4 MB RAM, Monitor, Tastatur u. Maus für 2100 DM. Tel: 03647/2296 o. R.Mühlmann, Rehmer Weg 31 d, 07381 Oppurg.

Verkaufe Laserstar 6 (HP-kompatibel) mit Zubehör und Emulation. Preis: 1000,- DM. Tel: 04303/495, Jan Wellendorf.

386 SX / 20, 5 MB RAM, 110 MB HD, VGA 1 MB, VGA-Monitor, LW 3 1/2" u. 5 1/4", Joystick, Mouse, Software u. Spiele. VHB 2000 SM. Angebote an: Rüdiger Göbel, Landwehr 51, 58706 Menden.

C64

C-64 + Floppy + Diskbox + 30 O.Disketten (Turrikan, Katakis, Elvira, Game Onu. Magic Disk u.a.) Simons Basic, Bücher, Zubehör 400 DM. A.Edling, Greifswalder Str. 192, 10405 Berlin.

ANDERE

Verk. TBIRD-Classic (mit viel Zubehör u. mehreren Sp.). Verk. auch meine GB-Sp.-Sammlung (14). Alles gg. Vorbezahlung (Preise Ver.barung). Mehr Infos: Tel: 036075/2050

Verkaufe C64 + Floppy + Monitor + F. Cartridge 3. für 400 DM. Schneider Joyse + 4 1/4 Laufwerk 150 DM. C+4 (zum Ausschlachten) 30 DM. Sascha Storz, Tel: 05572/883

Verkaufe Aceex 1496 Modem mit V. 42 + V. 32/32 BIS für 550 DM. 1/2 Jahr alt. Mit Faxprogramm für PC. Mit Zubehör. Gerät wurde nicht benutzt. Tel: 06656/8733 um 18.00 Uhr (Horst)

VERSCHIEDENES

Suche dringend ASM-Special Nr. 11, zahle 20 DM Belohnung!!! Suche auch Games für Atari-ST. Thomas Grethe, Tel: 0202/7160739.

Secret Land Mail Box. Für jeden etwas. Regsus Net, Lokales 1001 Nacht GBG uvm. Calling 030/7952427. G

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Für Sie sofort durchführbare Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen frank. Rückumschlag: Oliver Jansen, Oststr. 98, 45891 Gelsenkirchen.

Gratis-Infos über verschiedene Briefspiele gibt es bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl. Für Jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info von: Bernhard Klima, Kleiststr. 23, 58710 Menden.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 56412 Oberelbert.

Selbstbestimmbares Einkommen. Nebenverdienst für jeden. Leichte Tätigkeit wann man will, gegen frank. Umschlag bei Tobias Hartmann, Aurachweg 32, 91056 Erlangen.

Suche dringend ASM-Special Nr. 11, zahle 20 DM Belohnung!!! Suche auch Games für Atari-ST. Thomas Grethe, Tel: 0202/7160739.

TOP-SOFT*DER ANDERE VERSAND Amiga / PC / CD-ROM / C64 / Atari ST SuperNES / Mega Drive / Game Gear GameBoy/HARDWARE/PD-Shareware Liste f. 1 DM Marke + Systemangabe Am Sportplatz 8, 38179 Schwülper G

TAUSCH

Wer tauscht: Amiga 500, 1 MB RAM, TV Modulator, 2 Joys, 1 Maus, 30 originalverp. Spiele + SNES, 2 Adap., 15 Module, 3 Joys orig.verp. gegen seinen 386 oder 486/40 PC. Fragt nach Janni, Tel: 09128/4103.

Tausche für PC: Laura Bow 2 (dt.) gegen KQ VI (dt.); Tausche für MD: Streets of Rage gegen Streets of Rage 2; Ruft an: 09146/440 ab 14 Uhr.

Stop! Tausche die Originale Zool oder Rome AD 92 gegen das Spiel Desert Strike für den Amiga. Tel: 07141/602695. Adresse: Dennis Reber, Birkenstr. 19, 71732 Tamm.

Tausche: GB mit 13 Games (z.B. Mario II; M.Madness;) usw. gegen Master System, NES o. Mega Drive mit 5-6 Games. Stefan Hermann, Ebereschenstr. 6, 07747 Jena, Tel: 03641/370037 (Stefan)

CLUBS

Neu! Amiga Club für Einsteiger u. Profis. Monatl. Clubdisk mit Tips, PD Progr. u. vieles mehr. Gratis Unterlagen beim Amiga Club, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt.

Computer-Club 2000 - Lust Mitglied zu werden? Wenn Du einen PC, Amiga oder eine Konsole besitzt, dann schreib uns: Computer-Club 2000, Postfach 1244, 66922 Pirmasens.

Neu! Amiga Club für Einsteiger u. Profis. Monatl. Clubdisk mit Tips, PD Progr. u. vieles mehr. Gratis Unterlagen beim Amiga Club, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt.

Computer-Club 2000 - Lust Mitglied zu werden? Wenn Du einen PC, Amiga oder eine Konsole besitzt, dann schreib uns: Computer-Club 2000, Postfach 1244, 66922 Pirmasens.

Neu! Amiga Club für Einsteiger u. Profis. Monatl. Clubdisk mit Tips, PD Progr. u. vieles mehr. Gratis Unterlagen beim Amiga Club, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt.

KONTAKTE

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912. The best just got better! Greetinx 2 Mary Stuart Masterson.

Hilfe!!! Suche Kontakt zu Gotcha-Gruppen. Speziell Raum Heidelberg-Mannheim-Weinheim. Wer kann mir helfen? Bin für jede Anschrift dankbar! Meine Anschrift: Matthias Speck Talstr. 180 A, 69198 Schriesheim

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912. The best just got better! Greetinx 2 Mary Stuart Masterson.

Suche geselligen u. ehrlichen Gleichgesinnten, der Lust hat, ab und zu einen Computerabend bei mir zu Hause zu verbringen, um Erfahrungen etc. auszutauschen. Tel: 09857/1504, Peter Wilhelmy, Deuenbach 12, D-91626 Schopfloch.

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912. The best just got better! Greetinx 2 Mary Stuart Masterson.

Welche Box bietet 20 Gigabyte Software, 180 Pins und 100 Games? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912. The best just got better! Greetinx 2 Mary Stuart Masterson.

Suche Gleichges., der nicht nur an Spielen interessiert ist, sondern mit mir gemeins. die Materie PC von Grund auf erlernen möchte. Gute Hard- u. Software vorhanden. Tel: 09857/1504

AMIGA-Superliga V1.41. Ligaverwaltung für Bundesliga, eigene Ligen, mit Spieltagen, Kastentabellen uvm. **DM 59,–** (+4,–/10,– bei NN-Versand), Gratisinfo anfordern bei: Rolf Morlock, Bahnhofstr. 42, 76751 Jockgrim, Tel.: 07271/51344, Fax: 07271/51683 G

Die Karte für **Ihre Kleinanzeige** finden Sie am Heftende!

Inserentenverzeichnis

Die Abo-Auflage enthält eine Beilage des TRONIC-Verlages.

☆ ☆ ☆ ASM 9/93 ☆ ☆ ☆

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	A-Train Construction Set (PC)	7/93	129	Konv.
	Abandoned Places 2 (AM)	7/93	88	Adventure
	Action in New York (NES)	7/93	43	Action
	Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
	Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Alien 3 (MS)	8/93	134	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
*	All-Star Challenge 2 (GB)	7/93	107	Simulation
	Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	7/93	90	Preview
	American Gladiators (SNES)	8/93	111	Simulation
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
*	Arabian Nights (AM)	7/93	38	Action
*	Arcades Revenge (SNES)	7/93	50	Action
	Archer MacLeans Pool... (AM)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (AM)	1/93	24	Action
*	Asterix (GB)	7/93	17	Action
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Avenging Spirit (GB)	6/93	46	Action
	B 17 – Flying Fortress (AM)	6/93	102	Konv.
	B.O.B. (SNES)	8/93	40	Action
	Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
	Barbie (GB)	5/93	40	Action
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
*	Battleship (GB)	7/93	97	Strategie
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Beavers (AM)	7/93	42	Action
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
	Betrayal at Krondor (PC)	7/93	54	Preview
	Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
*	Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	BlackJack für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
	Body Blows (AM)	6/93	40	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Bulls vs. Blazers (SNES)	8/93	111	Simulation
	Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
	Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Championship Man. 93 (PC)	8/93	113	Simulation
	Championship Pro Am (MD)	7/93	53	Action
*	Chess Maniac 5 Billion... (PC)	7/93	92	Strategie
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chiki Chiki Boys (MD)	8/93	39	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
*	Chuck Rock II (AM)	6/93	22	Action
*	Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
	Cohort II (AM)	7/93	130	Konv.
	Cohort II (PC)	7/93	94	Strategie
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Comanche Mission Disk 1 (PC)	8/93	119	Simulation
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Cool Spot (MD)	8/93	50	Action
	Cool World (SNES)	8/93	131	Konv.
	Coolworld (AM/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AM)	2/93	40	Action
	Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
*	Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cybernator (SNES)	8/93	51	Action
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (AM)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
*	Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
	Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
	Das Imperium schl. zur. (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
*	Day of the Tentacle (PC)	8/93	60	Adventure
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
*	Desert Strike (AM)	7/93	128	Konv.
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Die Ruinen v. Fetepama (PC)	8/93	87	Shareware
	Diggers (AM)	3/93	105	Preview
	Dino City (SNES)	6/93	47	Action
	Dino Worlds (AM)	7/93	46	Preview
	Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
	Dogfight (PC)	7/93	106	Simulation
	Doomsday Warrior (SNES)	8/93	47	Action
	Double Dragon III (MD)	8/93	134	Konv.
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dr. Franken (GB)	6/93	52	Action
	Dracula (AM)	5/93	96	Preview
	Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action
	Dropzone (NES)	8/93	53	Action
	Dune II (AM 1 MB)	8/93	133	Konv.
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
*	Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	E.O.B. III: Assault on... (PC)	7/93	58	Adventure
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	El-Fish (PC)	7/93	104	Simulation
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	ENTITY (AM)	2/93	22	Preview
	Entity (AM)	5/93	43	Action
	Erben des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
	F-15 Strike Eagle (GB)	8/93	112	Simulation
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
*	Fallen Empire (PC)	7/93	128	Konv.
	Fatal Fury (SNES)	8/93	43	Action
	Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
	Fatty Bear's Birthday... (PC)	7/93	91	Preview
	Fields of Glory (PC)	7/93	141	Preview
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Force (AM)	2/93	39	Action
	Firehawk (AM)	7/93	135	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
*	Flashback (AM)	7/93	60	Adventure
	Flies – Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
	Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
	Fly Harder (AM)	8/93	125	Action
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
*	Freak Out (PC)	7/93	100	Strategie
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Freddy Pharkas (PC)	8/93	58	Adventure
	Frogger (Atari 400)	7/93	131	Oldie
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	G-Loc Air Battle (MD)	7/93	108	Simulation
	Gateway 2 – Homeland (PC)	8/93	101	Preview
	George Foreman's KO... (MD)	7/93	107	Simulation
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
	Global Glabiators (MD)	8/93	43	Action
	Global Gladiators (MS)	8/93	134	Konv.
	Goal (AM)	8/93	115	Simulation
*	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
	Godzilla (GB)	6/93	46	Action
	Grail Quest	6/93	61	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gulp (PC)	8/93	100	Strategie
	Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Handball III (MD)	7/93	109	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
*	Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
	Hexxagon (PC)	8/93	87	Shareware
	Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Stratege
	Home Alone (MD)	6/93	51	Action
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
*	Hoyle Classic Card Games (PC)	8/93	89	Strategie
*	Human Race Jurassic L. (AM)	7/93	48	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Incredible Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
	Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indiana Jones IV (MD)	8/93	133	Konv.
	Indy 4 – Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 – Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 – The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
	Ishar (AM 1200)	8/93	132	Konv.
	Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
*	Ishar II (PC)	8/93	102	Adventure
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Bond (MD)	5/93	23	Preview
*	James Bond – The Duel (MD)	6/93	17	Action
	James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
	James Pond 3 (AM)	7/93	47	Preview
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football'93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
	Karamalz Cup (AM)	8/93	110	Simulation
	KGB (AM)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
*	Kirby's Dream Land (GB)	8/93	52	Action
	Kyrandia 2	7/93	141	Preview
	Land of Illusion (MD)	7/93	53	Action
	Lands of Lore (PC)	7/93	141	Preview
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
	Leeds United (PC)	7/93	130	Konv.
	Legend of Cranog (PC)	7/93	56	Preview
*	Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
	Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
*	Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
*	Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (GB)	7/93	130	Konv.
	Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
	Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
	Links CH.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AM)	3/93	22	Action
	Litil Divil (PC)	7/93	140	Preview
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
*	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
	M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
	Maelstrom (PC)	8/93	97	Strategie
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
	Maniac Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
	Max (GB)	6/93	50	Action
	McDonaldland (ST)	7/93	129	Konv.
	Mean Arenas (AM)	8/93	49	Preview
*	Mech Warrior (SNES)	8/93	46	Action
*	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
*	Might & Magic III (Mac)	7/93	127	Konv.
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Monster Bash (PC)	7/93	23	Action
	Morph (AM)	8/93	96	Strategie
	Motörhead (AM)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	N. Mansell's W.C. (AM 1200)	6/93	102	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
	NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
	Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
	Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
	Nigel Mansell World... (AM)	1/93	88	Sport
	Nigel Mansell's World... (PC)	7/93	130	Konv.
	Nippon Safes Inc. (AM)	7/93	87	Preview
	No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Outlander (MD)	7/93	40	Action
	Outlander (SNES)	7/93	130	Konv.
	Paint and Create	6/93	105	Education
*	Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
	Pirates Gold (PC)	7/93	93	Preview
*	Populous (GB)	6/93	100	Simulation
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Predator 2 (GG)	7/93	44	Action
	Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
*	Prince of Persia II (PC)	8/93	38	Action
*	Protostar (PC)	8/93	90	Strategie
	Puggsy (MD)	7/93	52	Preview
*	Putt-Putt joins... (PC)	5/93	91	Adventure
	Quaak/Bubble's World (PC)	7/93	47	Action
	Rackets & Rivals (NES)	8/93	114	Simulation
	Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rags to Riches (PC)	7/93	99	Preview
*	Rainbow Island (MS)	8/93	132	Konv.
	Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
	Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (AM)	7/93	129	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Return of the Phantom (PC)	8/93	62	Adventure
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
*	Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocod 2 (SNES)	7/93	140	Preview
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie
	Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AM)	3/93	46	Adventure
	Shanghai II (SNES)	6/93	91	Konv.
*	Shinobi 2 – The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Silly Putty II (AM 1200/4000)	8/93	42	Preview
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
	Simon the Sorcerer (PC)	7/93	62	Preview
	Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
	Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
*	Skat 2010 für Windows (PC)	6/93	87	Strategie
	Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
	Sleepwalker (AM 1200)	6/93	48	Konv.
	Sleepwalker (PC)	7/93	130	Konv.
	Snack Zone (PC)	7/93	142	Action
	Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
	Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
	Solar Winds	7/93	23	Action
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
	Space Hulk (PC)	8/93	99	Strategie
*	Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
	Spaceword Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Spider-Man (GG)	7/93	43	Action
	Spider-Man: Return of... (GG)	7/93	44	Action
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
*	Strike Commander (PC)	7/93	10	Simulation
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
*	Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
	Super Double Dragon (SNES)	6/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Off Road (SNES)	7/93	129	Konv.
*	Super Space Invaders (GG)	7/93	126	Konv.
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
*	Super Strike Eagle (SNES)	7/93	110	Simulation
	Super Strike Gunner (SNES)	6/93	24	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
*	Superfrog (AM)	6/93	53	Action
	Surf Ninjas (AM)	8/93	44	Preview
*	Syndicate (AM)	8/93	101	Konv.
*	Syndicate (PC)	8/93	10	Strategie
	T2 – The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
	Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
	Technoclash (MD)	8/93	48	Action
	Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
	The 7th Guest	8/93	56	Adventure
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
	The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
*	The Complete Chess System (PC)	4/93	106	Simualtion
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
*	The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
	The Hunt for Red October (SNES)	5/93	110	Strategie
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
	The Lost Vikings (PC)	7/93	98	Preview
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
*	Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	TMHT – The Hyperstone... (MD)	5/93	45	Konv.
	Tom & Jerry (SNES)	7/93	49	Action
	Tom Landry Football (PC)	7/93	100	Strategie
*	Tony La-Russa Baseball II (PC)	6/93	101	Simulation
	Transarctica (AM 1200)	8/93	133	Konv.
	Transarctica (AM)	6/93	91	Konv.
	Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
	Trip World (GB)	6/93	23	Action
	Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (AM)	1/93	20	Action
*	Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
*	Ultima VII – Part 2 (PC)	6/93	6	Adventure
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Universal Soldier (GB)	6/93	52	Action
	Unlimited Advantures (PC)	6/93	130	Tools
	Utopia und New Worlds (PC)	8/93	98	Strategie
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
*	Veil of Darkness (PC)	6/93	54	Adventure
	Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
	Video Poker für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Walker (AM)	8/93	53	Action
	War in the Gulf (PC)	8/93	89	Strategie
	Warp Speed (MD)	8/93	134	Konv.
	Warpspeed (SNES)	8/93	47	Action
	Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AM)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
	WF Royal Rumble (SNES)	8/93	114	Simulation
*	Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Adventure
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
	Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wiz'N'Liz (MD)	7/93	52	Preview
	Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
	Woody's World (AM)	6/93	42	Action
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
	World Class Leaderboard (MD)	7/93	109	Simulation
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	X-Wing (PC)	5/93	20	Action
	Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Yah! (PC)	6/93	103	Action
	Zak McKracken	2/93	60	Oldie
	Zone 66 (PC)	6/93	103	Action
*	Zool (PC)	6/93	51	Konv.
	Zyconix (AM)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
PC	=	IBM-Kompatible
SM	=	Sega Master System
SNES	=	SuperFamicon/SuperNES
ST	=	Atari ST

C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Name: IAUC (Internationaler Amiga User Club)
Anschrift: Thomas Linecker, Hohnhart 78, A-5251 Höhnhart
Systeme: Amiga 500, (speziell) Amiga 600
Bedingungen: Alter mind. 12 Jahre, Besitz eines Amiga 500 o. Amiga 600, Aufnahme 15 DM (100 öS), jährl. 10 DM (70 öS)
Leistungen: Tips, Tricks, Regeln, Club-Infos, Soft-Tausch, Sammelbestellungen, Anfängerhilfe, Kontakte, Verleih von Soft, ev. Komplettlösungen. Suche aktive Clubber, die Club mitschmeißen.

Name: No Crack
Anschrift: Tofalo Giacomo, Neuchlenstr. 26B, CH-9202 Gossau
System: Amiga
Bedingungen: 35 Fr im Jahr
Mitglieder: 35
Leistungen: mtl. Clubdisk, Mailing, Demo- und PD-Pool u.v.m.

Name: Amiga Demo-Club
Anschrift: Tino Patzelt, Dorfstraße 61, 04626 Vollmershain
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 50 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. 2 akt. Demo-Disketten, Infoblatt, Kleinanzeigen, Tips u. Tricks

Name: LucasArts-Fan-Club
Anschrift: Claus Holzheu, Heerstr. 78, 27478 Cuxhaven
Systeme: PC, Amiga, Atari
Bedingungen: mtl. 10 DM
Mitglieder: 86
Leistungen: mtl. Clubmag, Infos, Tips u. Lösungen zu allen Spielen, Geburtstagsüberraschung, günstiger Soft- und Hardwareeinkauf

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstraße 3a, 33175 Bad Lippspringe
Systeme: Amiga 500, PC
Bedingungen: Aufnahme 3 DM, mtl. 5 DM
Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard-und Software-Service

Name: APCE Software – Hardware
Anschrift: Ole Brandenburg, Am Wendebach 3, 37581 Bad Gandersheim
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 1 DM für Infos
Mitglieder: 41.
Leistungen: akt. Infos zu Soft- und Hardware (Amiga, PC; Schwerpunkt: Entertainment auf Amiga), Software-An- und Verkauf, PC-Reparaturen u. -aufrüstung

Name: SharkByte Entertainment Software
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen, Tel.: 0201/502990 (Di/Do ab 16 Uhr)
System: Amiga
Bedingungen: nur Programmierer oder Grafiker
Mitglieder: 14
Leistungen: Entwicklung von Computerspielen und deren Verkauf an Software-Firmen

Name: Adventure- u. Rollenspiel-Club Bocholt
Anschrift: Sascha Gutt, Alemannenstr. 21, 46395 Bocholt
Systeme: alle PCs und Amigas
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 30 DM
Mitglieder: 27
Leistungen: mtl. Clubmag, PD- und Share-Versand, günst. Bezugsmöglichkeiten für Adv. und Rollenspiele, Spielhilfen, Komplettlösungen, Wettbewerbe u. jährl. Verlosung eines Top-Rollenspiels

Name: noch namenlos
Anschrift: Tobias Anton, Kanzlerweg 5, 55291 Saulheim, Tel.: 06732/3558
Systeme: PC (ab 286), C64
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12 aktive
Leistungen: Spielebestellungen (auch per Tel.; bis 40% Nachlaß z. empf. VK-Preis, keine Zustellgebühren), Tips, Tricks, Geburtstagsüberraschung, mtl. kostenl. Glubmag, Programmierhilfen, Treffen mit Turnieren (geplant), Preisausschreiben

Name: Mega-Club
Anschrift: Michael Kissel, Schützenstr. 24, 57610 Altenkirchen
System: Mega-Drive
Bedingungen: 30 DM Aufnahme, 20 DM jährl.
Mitglieder: 10
Leistungen: Tips u. Tricks in mtl. Mag, Infoblatt über Club-Aufgaben, Geburtstagsüberraschungen, Jahresalbum u.-Kontaktherstellung

Name: Internationaler LYNX-Club
Adressen: Deutschland: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 61389 Schmitten; Niederlande: Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen, Apeldorn; Österreich: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-7020 Linz; Schweiz: Swiss-LYNX-Info-Club, Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal;
System: Atari Lynx!!!
Bedingungen: Anmeldegebühr 5 DM
Leistungen: kostenl. Infos zum Club (nur gegen frankierten, adressierten Rückumschlag!), internationaler Informationsaustausch, Clubmag (Infos, Spiele-Tests, Kleinanz., Hot-News, Beschreibungen...), Pool (Infos über mehr als 100 fertige oder geplante Module – auch von 17 Fremdanbietern, Tips, Paßwörter u. Karten zu den Spielen, Mitgliederinfos, Highscore-Liste...), Modul-Verleih, günstige Bezugsmöglichkeiten für alle Module u. Zubehör, Modul-Börse, Kontakte zu anderen LYNX-Spielern (Comlynx-Freunde), gute Kontakte zu ATARI (akt. Infos), Treffen u. Turniere (geplant), Kontakte zu weiteren Ländern u. LYNX-Clubs gesucht!

Name: Commodore-Computer-Club Goldener Grund e.V.
Anschrift: Wolfgang Rathgeber (Ralf Rudolf), Postfach 1126, 65607 Brechen
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 70 DM
Mitglieder: ca. 60
Leistungen: Tips zu Soft- u. Hardware, vergünstigte Bestellungen, Spieleverleih, PD-Sammlung, Anfängerkurse, Bibliothek mit Amiga-Magazinen, Clubtreffen 2mal wöchtl. im eigenen Clubhaus, Sondertreffen (Clubmeisterschaften, Messebesuche etc.)

Name: Computer-Club 2000
Anschrift: Postfach 1244, 66922 Pirmasens
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Leistungen: 2mtl. Mag., Rabatte bei Hard- u. Software, Hilfe bei Problemen etc.

Name: Amiga Kreativ Club (AKC), Programmierer Club Amiga (PCA)
Anschrift: AKC + PCA Info, c/o Diethegen Sum, W.-Steinacherstr. 3, 77790 Steinach
Systeme: alle Amigas (vom A4000 bis A500)
Bedingungen: jährl. 65 DM für beide Clubs
Mitglieder: 37
Leistungen: regionale Clubtreffen und PD-Copy-Parties, PD-Pool, jährl. Clubmag., Hotline, eigene PD-Serie, Programmier-Projekte, vergünstigter Einkauf von Hard- und Software, Preisausschreiben, Club-Mailbox (geplant), Kurse für C, Assembler und andere Sprachen, Erfahrungsaustausch zwischen einzelnen Amigos u.s.w., weitere Informationen gegen 2 DM in Briefmarken. Anfragen von Firmen und anderen Clubs zwecks Zusammenarbeit erwünscht!

Name: Software 4000
Anschrift: Hans-Jörg Braun, Diersburgerstr. 32, 77948 Friesenheim
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: 3 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubmag usw., Infos gegen Rückporto

Name: Videocom
Anschrift: Vitali Thomas, Reiterweg 3, 82031 Grünwald
Bedingungen: mtl. 6 DM (3 DM Post); Österreich 50 öS (Scheine im Umschlag!; 4,20 DM Post)
Mitglieder: 11
Leistungen: Clubcard, 2mtl. Clubmag, Sonderhefte, mtl. Trickshefl, Flohmarkt, Preisausschreiben, Spielehotline, Kleinanzeigen, Moduleverleih, Hotline, evt. Poster halbjährl., spielbare Demos für PC, Wettbewerbe, Umfragen etc.

Name: Amiga-Computerclub APC&TCP&CCM
Anschrift: Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20 Uhr)
System: Amiga
Bedingungen: keine
Mitglieder: 350
Leistungen: Mag, PD/Low Cost, Karte, Parties

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Thomas Helbing, Hagenstr. 6, 90530 Wendelstein
Systeme: alle Atari STs, Falcon, in Zukunft auch PCs
Bedingungen: keine Beiträge, Programmiererfahrungen
Mitglieder: 20-25 aktive
Leistungen: Club-Programmiermagazin auf Diskette, Programmierkurse, Tips, Listings, Utilities, Bibliotheken, Kleinanzeigen, Erfahrungsaustausch, Hilfestellungen, gemeinsame Programmprojekte (Infos gegen 1,50 DM Rückporto)

Name: MechKrieger-Club Coburg
Anschrift: Marco Kob, Robert-Koch-Str. 32, 96450 Coburg, Tel.: 09561/33757; Anschrift des 1. Vorsitzenden: Elvis Görbert, Adamiestr. 5, Tel.: 09561/32443
Systeme: Amiga500/1200, Sega, SNES, GameBoy, C-64
Bedingungen: mtl. 3 DM; neue Mitglieder 1,50 DM
Mitglieder: 10
Leistungen: Preisvergünstigungen bei Bestellungen, tel. Bestellannahme, Katalog; Geburtstagsüberraschungen, Spielhilfen, Tips u. Tricks, Mitgliedskarte, Clubmag, auf Nachfrage Söldnerabzeichen der Einheit. Brettspiele (BattleTech, GeoTech, AstroTech, CityTech), auch andere Spiele. Computerspiel-Verleih, Infos, Beratung

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielemarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht! ■

sz



▲ Hurra – die Veranerinnen haben Verstärkung geschickt ...

VERA'S TOP 5

1. Indy IV (PC)
2. Gobliins 2 (Amiga)
3. Turrican 2 (Amiga)
4. Shanghai 2 (PC)
5. Tetris (Game Boy)

Rasenmäher, die Zweite

Als wahres Mammutprojekt erweist sich der zweite Teil des rasenden Mähers – genauer gesagt – des Lawnmower Man 2. Haben wir Euch in der letzten Ausgabe bereits einige Hintergrundinformationen geliefert, gehen wir diesmal ein bißchen mehr ins Detail.



▲ *Wirft hier jemand in dieser Jahreszeit mit Schneebällen?*

Die ganze Rasenmäher-Geschichte nimmt schon fast gigantische Ausmaße an. Ende des Jahres erscheinen nun die SNES- und GameBoy-Versionen von Lawnmower Man 2. Inhaltlich orientieren sich beide Versionen nicht nur an Szenen aus dem ersten Teil des Films, sondern auch an der Fortsetzung, die voraussichtlich ebenfalls Ende des Jahres ihren Startschuß erhält. Die Versionen variieren allein schon durch die unterschiedliche Kapazität beider Systeme: Lawnmower Man 2 auf SNES wird daher wesentlich mehr Features als die GameBoy-Version enthalten, beispielsweise eine größere Anzahl Elemente, wesentlich längere Animationssequenzen oder eingebaute, digitalisierte Shots. Die Quintessenz beider Umsetzungen bleibt jedoch die gleiche. Die GameBoy-Version ist fast fertiggestellt, und ich konnte mich davon überzeugen, daß sich das Game ausgesprochen gut spielen läßt. Die Programmierer haben wahrlich ganze Arbeit geleistet.

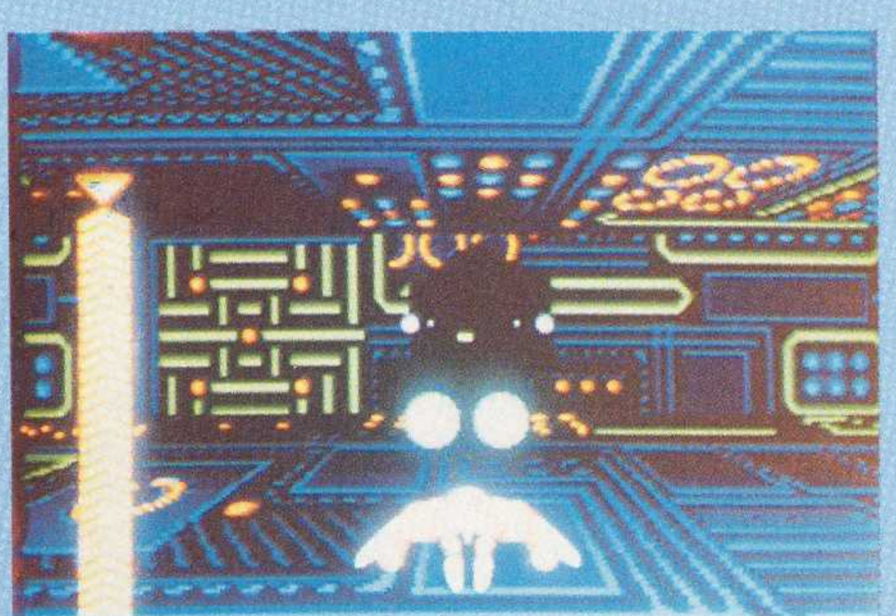
Doch nun zu den inneren Werten: Der Spieler übernimmt entweder die Rolle von Dr. Angelo oder von Carla. Ziel ist es, Cyberjobe zu zerstören, bevor er den Hauptrechner erreicht und die Weltherrschaft via Computernetzwerk an sich rafft.

Action pur ist angesagt, und Mann/Frau beginnt fast wie in jedem normalen Shoot'em'Up, wo absolute Aufmerksamkeit angeraten ist und eine der beiden Hauptaufgaben zunächst einmal darin besteht, diversen Gegnern auszuweichen. Das Ganze steigert sich, wenn aus der realen Welt in die virtuelle Welt gewechselt wird. Dann geht so richtig die Post ab.

Zu Beginn findet sich der Spieler in irgendeinem Vorort einer Stadt wieder. Die Straße ist menschenleer, aber sobald man einige Schritte in Richtung Nebenstraßen macht, geht's rund. Plötzlich hat man alle Hände voll zu tun, denn aus allen Himmelsrichtungen wird geballert. Von rechts kommen Kugeln der Cops im Tiefflug um die Spielerohren geflogen, von links jagt eine Horde Hunde heran. Noch dazu versuchen Roboter, dem schnöden Spielerleben eine Ende zu bereiten. Kurzum: Jedes Wesen, ob menschlich, tierisch oder aus Blech, hat es darauf abgesehen, Euch die Lebenslampe auszupusten.



▲ *Oh, wie eiskalt ist dies' Händchen*



▲ *Wo bitte geht's denn hier nach Eschwege?*

Doch was so ein rechter Spieler ist, der kann sich auch zur Wehr setzen, noch dazu, wenn er eine Knarre in der Hand hält. Also frisch munter drauflos geballert und alles hinweggerafft, was sich in irgendeiner Form in den Weg stellt. Superschnelle HighTech-Kisten und Motorradverrückte (hi Marcus!) auf ihren heißen Öfen sind nur einige Überraschungen, die das Game bereithält. Die Kontrollpanels befinden sich am oberen und unteren Bildschirmrand und bieten neben der Anzeige von Leben, Energie oder ähnlichem auch diverse Icon-Boxen, die eingesetzt werden können, um beispielsweise Waffen auszuwählen oder Gegenstände zu benutzen. Die Hauptbox liefert wichtige Informationen zur gegenwärtigen Spielsituation und markiert zusätzlich Gegenstände, die gebraucht werden können.

Im Research und Development Center angekommen, macht der Spieler einen kurzen Plattformabstecher; es warten bewegliche Rampen oder Lifte und zahlreiche wirklich schreckliche Monster. Dann tauchen so merkwürdige Wesen wie rennende Feuermenschen oder aber ein Tintenfischwesen auf, das mit tödlichen Tentakeln um sich schlägt. Der letzte Ausweg, um am Leben zu bleiben: spezielle Portale finden, die den Spieler in die virtuelle Welt transportieren. Diese Welten – beim SNES gibt's 6 reale und rund 20 virtuelle, beim GameBoy sind es 4 reale und 6 virtuelle – entsprechen haargenau den Sci-Fi-Szenen aus dem Film, die diesen zum wahrhaft visuellen Leckerbissen und entsprechend erfolgreich gemacht haben.

Das soll für dieses Mal genügen, um die Spannung bis zum Erscheinungstermin noch ein wenig zu steigern. In diesem Sinne, wir warten auf... (hoffentlich nicht aufs Christkind).

ddf/vb

Spiele-Kraftprotz aus der Amiga-Küche

COMMODORE lud jüngst zur Premiere ihrer AMIGA CD 32 ein, die zum einen eine Weiterentwicklung des CDTV, zum anderen eine Konsole mit CD-Technik darstellt und den Videospiel-Riesen Sega und Nintendo ganz schön Konkurrenz machen soll.

So sieht es zumindest Karola Bode von Commodore, die die Fachpresse nach München eingeladen hatte, um das ab Mitte dieses Monats im Handel befindliche Gerät vorzustellen. Rein äußerlich sieht es nicht anders aus als andere Konsolen – mit dem Unterschied, daß es nicht mit Modulen, sondern CDs gefüttert wird.

Vier Arten von Silberlingen kann die Amiga CD 32 unterscheiden: Audio-CD, CD+G (Grafik), CDTV und natürlich Amiga CD 32. Das Innenleben ist interessant: 32-Bit-Mikroprozessor, 14 MHz Takt, 2 MB RAM; es bringt Vier-Kanal-Stereosound und 16-Bit-Audio-CD-Stereo.

Die Schnittstellen verraten einiges über die Möglichkeiten des Geräts. So können neben dem mitgelieferten Spielpult mit elf Schaltern zwei Joysticks, eine Maus oder weitere Spielpulte, ein Datenhandschuh für Virtuelle Realität, die Amiga-Computer-Box, ein Full-Motion-Videomodul, das – so Karola Bode – zu einem "sensationellen Preis" erscheinen wird, und eine Tastatur angeschlossen werden.

Besonders die letzten beiden Features sind interessant: Mit Tastatur, 3,5-Zoll-Laufwerk und Maus wird aus dem kleinen Kasten ein "ganzer" Amiga. Und mit dem Modul lassen sich die ab 9.9. von Warner Brothers freizugebenden Video-CDs abspielen und anschauen. Bei einem Grafikchip, der 256.000 aus 16,8 Millionen Farben gleichzeitig darstellt, sicher ein optischer Genuß.

Nur bleibt die Frage, ob das Teil auch spielerisch interessant ist. Commodore sieht die CD 32 als Weiterentwicklung des CDTV, und so werden dessen Besitzern einige Bedienungsmenüs sehr bekannt vorkommen. Nur war das CDTV (und Karola Bode stritt diese Bemerkung eines Kollegen der Fachpresse nicht ganz ab) ein Flop, was natürlich auch daran lag, daß es seinerzeit keine Spiele für dieses System gegeben hat.

Bei der Amiga CD 32 wird das anders sein: Ein Spiel wird gleich mitgeliefert, dessen Titel allerdings aus urheberrechtlichen Gründen nicht bekanntgegeben wurde, und ab Mitte August sollen bereits insgesamt 17 Titel verfügbar sein. Bis Weihnachten sollen es 50 Spiele werden, die meisten davon wohl aber Konvertierungen von Amiga-Erfolgstiteln wie Zool, Robocod oder Pinball Fantasies.

Letzteres konnte ich vor Ort anspielen – und ich konnte beim besten Willen keinen Unterschied zur Amiga-Version feststellen. Höchst bemerkenswert war, als plötzlich die sattsam bekannte rote Bildschirmwarnung "Software Failure. Press left mouse button to continue..." auftauchte!

Die Werbung für das Gerät läuft bereits, und wegen der sehr frühen Drucktermine wurde es schon vor einigen Monaten den fünf größten Versandhäuser angeboten. "Wir verkauften denen damals heiße Luft, denn zu diesem Zeitpunkt lief noch kein einziges Spiel", erläutere Karola Bode.

Die Spiele sollen übrigens zwischen 79 und 99 DM kosten, eine Preispolitik, die sicher nicht auf taube Ohren stoßen wird. Das Grundgerät schlägt mit 699 DM zu Buche. Verglichen z.B. mit dem Preis für Mega Drive plus Mega CD, was dann quasi den gleichen Effekt hätte, gibt es keinen nennenswerten Unterschied.

Wir werden erst mehr sagen können, wenn wir die Amiga CD 32 ausgiebig mit der dafür zur Verfügung stehenden Software auf Silberscheibe getestet haben und das Ganze dann im Vergleich betrachten können. Commodore ist zu wünschen, daß die heiße Luft einer ausgedehnten Hochdruckzone und nicht einer Wüstenlandschaft entspringt. ■

kate



Die CD 32: Konsole der Zukunft oder Flop?

HITLINE im SEPTEMBER

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Rushware, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juni 1993.

Leisuresoft-Group-Charts Großbritannien

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Gunship 2000	Microprose
2.	(4)	Championship Manager	Domark
3.	(2)	Flashback	US Gold
4.	(6)	Graham Gooch Wild Cricket	Audiogenic
5.	(1)	Desert Strike	Electronic Arts
6.	NEU	Walker	Psygnosis
7.	NEU	War in the Gulf	Entert. Intern.
8.	NEU	Lost Vikings	Interplay
9.	(5)	A-Train	Ocean
10.	NEU	A320 Airbus USA	Thalion

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Legacy	Microprose
2.	NEU	Premier Manager	Gremlin
3.	NEU	Space Hulk	Electronic Arts
4.	NEU	A320 Airbus USA	Thalion
5.	(3)	X-Wing	LucasArts
6.	(7)	Championship Manager	Domark
7.	NEU	War in the Gulf	Entert. Intern.
8.	(6)	Strike Commander	Origin
9.	NEU	Prince of Persia	Broderbund
10.	(2)	Eye of the Beholder 3	SSI

Bomico-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Lost Vikings	Interplay
2.	(2)	A-Train	Ocean
3.	NEU	Morph	Millenium
4.	(6)	War in the Gulf	Empire
5.	(9)	Arabian Nights	Krisalis
6.	(10)	Human Race	Mirage
7.	(8)	Gobliins 2	Coktel Vision
8.	NEU	Sim Life	Maxis
9.	NEU	Space Legends	Empire
10.	NEU	Fallen Empire	Mirage

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Lost Vikings	Interplay
2.	NEU	Die Schöne und das Biest	Infogrames
3.	(1)	War in the Gulf	Empire
4.	NEU	Betrayal at Krondor	Sierra/Dynamix
5.	(2)	Ragnarok	Mirage
6.	(10)	Stunt Island	Infogrames
7.	(3)	Inca	Coktel Vision
8.	(7)	Sim Life	Maxis
9.	NEU	Freddy Pharkas	Sierra
10.	(6)	Human Race	Mirage

Rushware-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Eishockey Manager	Software 2000
2.	(3)	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000
3.	(9)	Battle Island Data Disk 2	Blue Byte
4.	NEU	Goal!	Virgin
5.	(6)	Der Patrizier	Ascon
6.	(4)	Indiana Jones IV	LucasArts
7.	(5)	History Line 1914-18	Blue Byte
8.	(2)	Whale's Voyage	NEO
9.	NEU	Entity	Loriciel
10.	(7)	Transarctica	Silmarils

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	X-Wing	LucasArts
2.	(4)	Strike Commander	Origin
3.	(3)	Eishockey Manager	Software 2000
4.	(6)	Comanche Data-Disk	Novalogic
5.	NEU	Day of the Tentacle	LucasArts
6.	NEU	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
7.	(2)	Comanche	Novalogic
8.	(7)	Indiana Jones IV	LucasArts
9.	NEU	Veil of Darkness	SSI
10.	(8)	Burning Steel	SSI

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Einen Karton voller Überraschungen gab es in Sachen Verkaufscharts, wobei die Neuzugänge durchaus auch auf uns übertragbar sind. Redaktionsassistentin Anja Frieß fragt sich, wer denn nun die Schöne und wer das Biest sei, Peter fühlt sich ohne Hosenträger wie ein Lost Viking, Jürgen stöhnte nach der Auswertung laut "Morph!". Marcus, der gerade Urlaub hatte, erzählt Space Legends, die beiden Thomasse beballern sich gegenseitig über Netzwerk und rufen "Goal", Vera und Stefan sind mangels Auto derzeit Walker, und Klaus fühlt sich auf Sylt wie Freddy Pharkas und freut sich schon auf Eure Zuschriften. Das ASM-Jahresabo geht diesmal an BERTRAM WECKMANN in 73614 SCHORNDORF. Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege**

Nicht gerade begeistert zeigte sich der neue ASM-Redakteur Jürgen Borngießer über die Tatsache, daß ihm Kollege Klaus Trafford kurz vor seinem Urlaubsantritt die Auswertung der Lesercharts überließ. Erstreaktion: "Waaaas? Kaum hier, und schon so viel Arbeit? Ich glaube, Du ... (zensiert). Kate lächelte nur und meinte: "Achtung, jetzt kommt ein Karton!"

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5)	▲	Chaos Engine	Mindscape
3.	NEU		X-Wing	LucasArts
4.	NEU		Strike Commander	Origin
5.	(2)	▼	Monkey Island II	LucasArts
6.	NEU		Civilization	Microprose
7.	NEU		Turrican II	Rainbow Arts

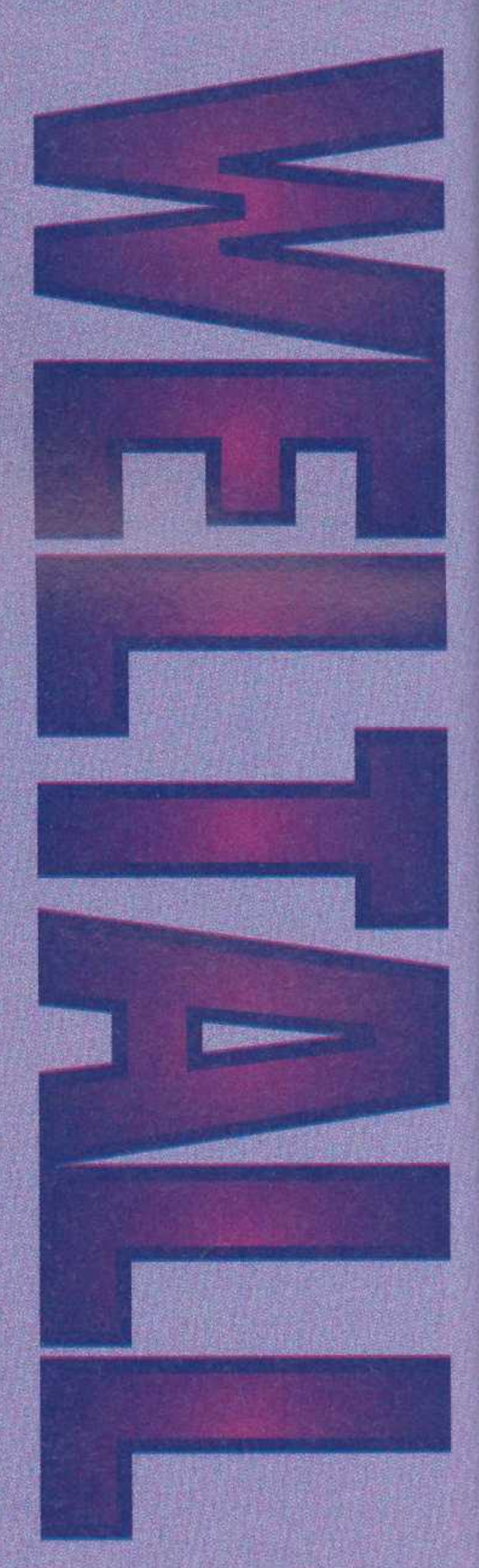
GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(3)	▲	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2)	▼	Monkey Island II	LucasArts
4.	NEU		The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	NEU		Strike Commander	Origin
6.	(6)	●	Lionheart	Thalion
7.	NEU		X-Wing	LucasArts

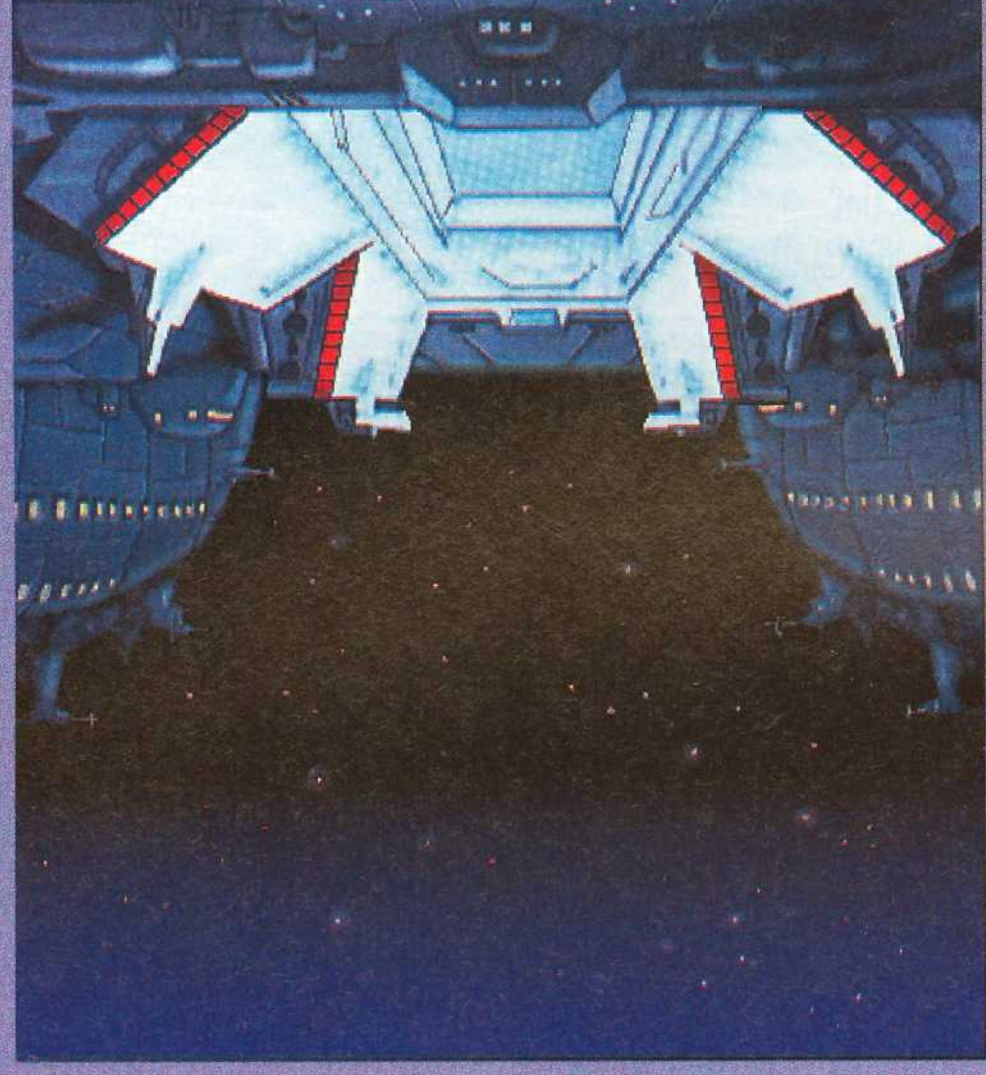
SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Turrican II	Rainbow Arts
2.	NEU		Monkey Island II	LucasArts
3.	(1)	▼	Apydia	Kaiko
4.	(5)	▲	Pinball Fantasies	21st Century
5.	(3)	▼	Turrican	Rainbow Arts
6.	NEU		Dune	Virgin
7.	NEU		Wing Commander	Origin

TOP JOB



In Zusammenarbeit mit der Bochumer Softwarefirma STARBYTE entwickelt Europas größter Warenhauskonzern KARSTADT derzeit ein Computerspiel, das alle Chancen hat, ein Renner zu werden. Wie das Ganze entstanden ist und welche Absicht dahinter steckt, erfahrt Ihr in folgendem Bericht.

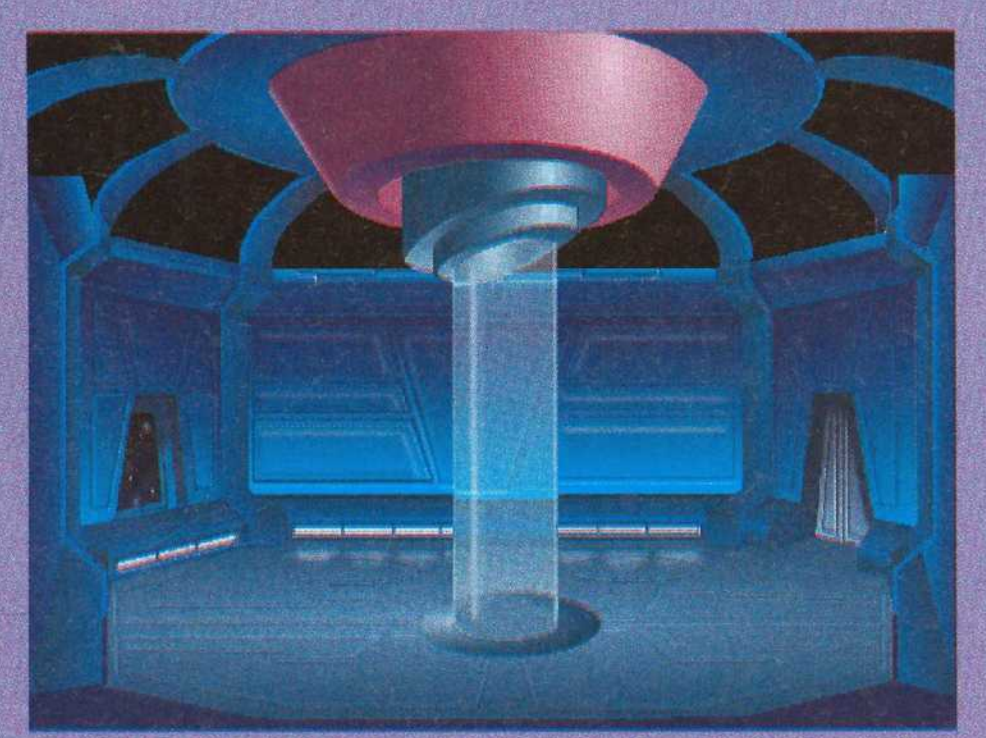


▲ *Dock-Station*

Der vorläufige Arbeitstitel ist Salesman, doch unter diesem Namen existiert bereits ein anderes Spiel. Während man also in der KARSTADT-Hauptverwaltung in Essen noch über dem endgültigen Namen brütet, sitzen Starbytes Programmierer bereits an ihrer Arbeit, um den geplanten Erscheinungstermin 1.10. einhalten zu können.

Daß sich nicht-softwareorientierte Firmen auch auf dem Unterhaltungs-Sektor betätigen, hat zuletzt die LBS Nordrhein-Westfalen erfolgreich unter Beweis gestellt, als sie zusammen mit Rainbow Arts *Vision* produzierte. Der gleiche Softwarehersteller brachte auch *Mad TV* heraus, und wenn man diese beiden Hitspiele zusammennimmt, so findet sich – rein inhaltlich – einiges in dem KARSTADT-Projekt wieder.

Wahlweise als Männlein oder Weiblein auf Jobsuche im Jahre des Herrn 2350 landet man auf dem Karstadt-Filial-Planeten, wobei der eigene Raumgleiter mit aller Vorsicht anzudocken ist. Dort wird einem vom Boß das zugewiesen, womit man sich die nächsten Tage und Wochen beschäftigen muß: ein Job in der Lebensmittel-, Bekleidungs-, technischen und allgemeinen Warenabteilung. Ziel des Spieles ist es, sich so hochzuarbeiten, daß am Ende die Traumfrau/der Traummann eine Einladung zum Essen annimmt. Einfacher gesagt als getan, denn die Verrichtung der Pflicht- und freiwilligen Aufgaben ist nicht immer leicht. Und die Planung der Freizeit (ausreichend Schlaf) ist ebenfalls von großer Wichtigkeit.



▲ *Grundgerüst eines Verkaufsraums mit Antigravitationsröhre*

Wenn man nicht genug Geld hat, kann der Raumgleiter (der beim Andocken sehr wahr-



scheinlich beschädigt wird) nicht repariert werden. Die Folgen könnt Ihr Euch selbst ausrechnen, wenn Ihr erfahrt, daß es noch vier andere Planeten gibt, auf denen Ihr Euch zwischendurch blicken lassen müßt.

Sind es anfangs eher kleinere Aufgaben, die zu erledigen sind, so wächst mit dem Gehalt und dem Posten auch die Verantwortung. Und spätestens dann, wenn Ihr Eure Kollegen zu Arbeiten einteilt und selbst für Bestellungen und Auslieferung der Waren an Filialen verantwortlich zeichnet, wird aus dem Spiel eine flotte Handelssimulation mit Actioneinlagen und abenteuerlichen Momenten.

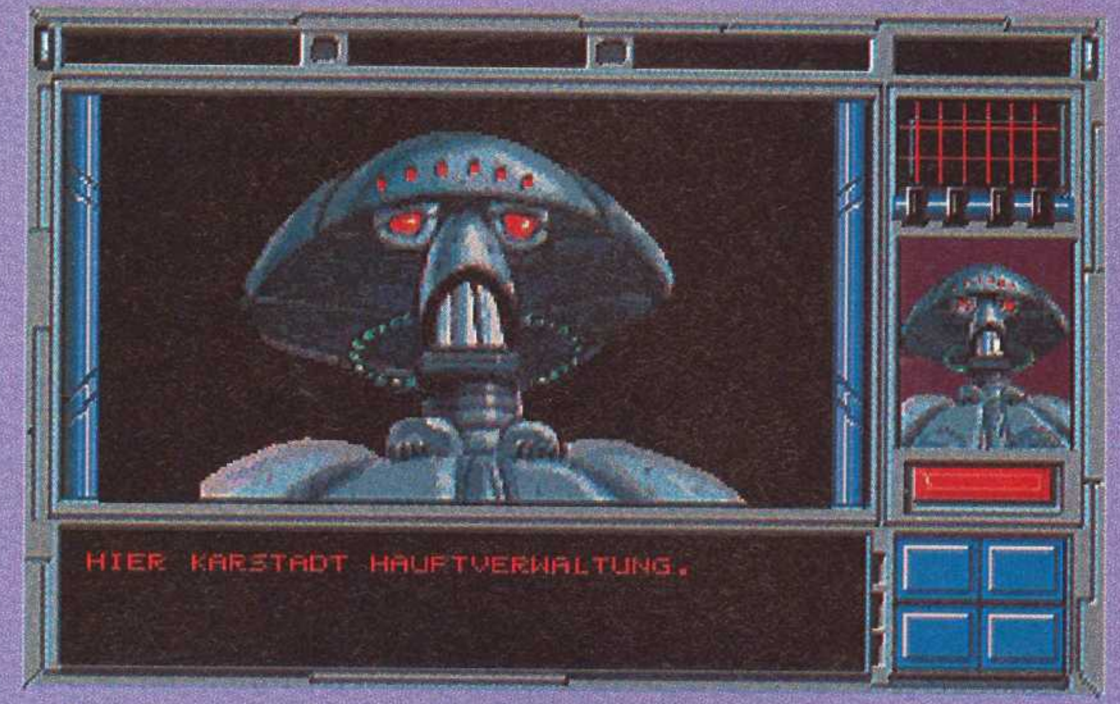
So muß man beispielsweise zu einer bestimmten Zeit in seiner Wohnung sein (die sich mit zunehmendem Gehalt wesentlich verbessert). Schafft man das nicht, so steht man entweder vor der Tür (und verliert Energie mangels Schlaf), oder man versucht, durch eine mit Farbcode gesicherte Tür zu gelangen, darf sich dabei jedoch nicht vom Pförtner erwischen lassen.

Vom Kistenschieber zum Filialleiter

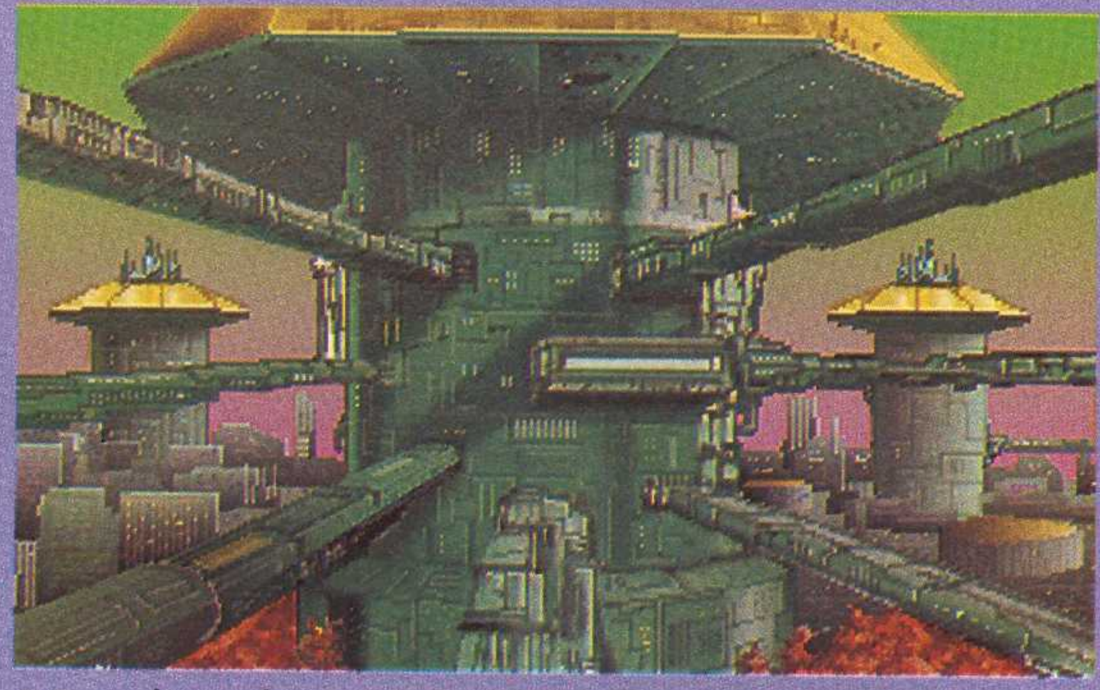
Auch wenn ich vorhin sagte, daß es gewisse inhaltliche Parallelen zu den genannten Rainbow Arts-Produkten gibt, so ist "Salesman" dennoch etwas anderes. Die Absicht, die sich dahinter verbirgt, ist keinesfalls Kundenwerbung – im Gegenteil. Es soll erreicht werden, daß Jugendliche, die kurz vor ihrem Schulabschluß stehen, erfahren, wie interessant eine Ausbildung zum Kaufmann/zur Kauffrau im Einzelhandel sein kann.

Daß die Realität nicht ganz dem entspricht, was in dem zukunftsorientierten Spiel dargestellt wird, ist klar. Wer bei KARSTADT eine dreijährige Ausbildung machen will, der hat derzeit große Chancen, angenommen zu werden, denn allerorts werden Auszubildende gesucht.

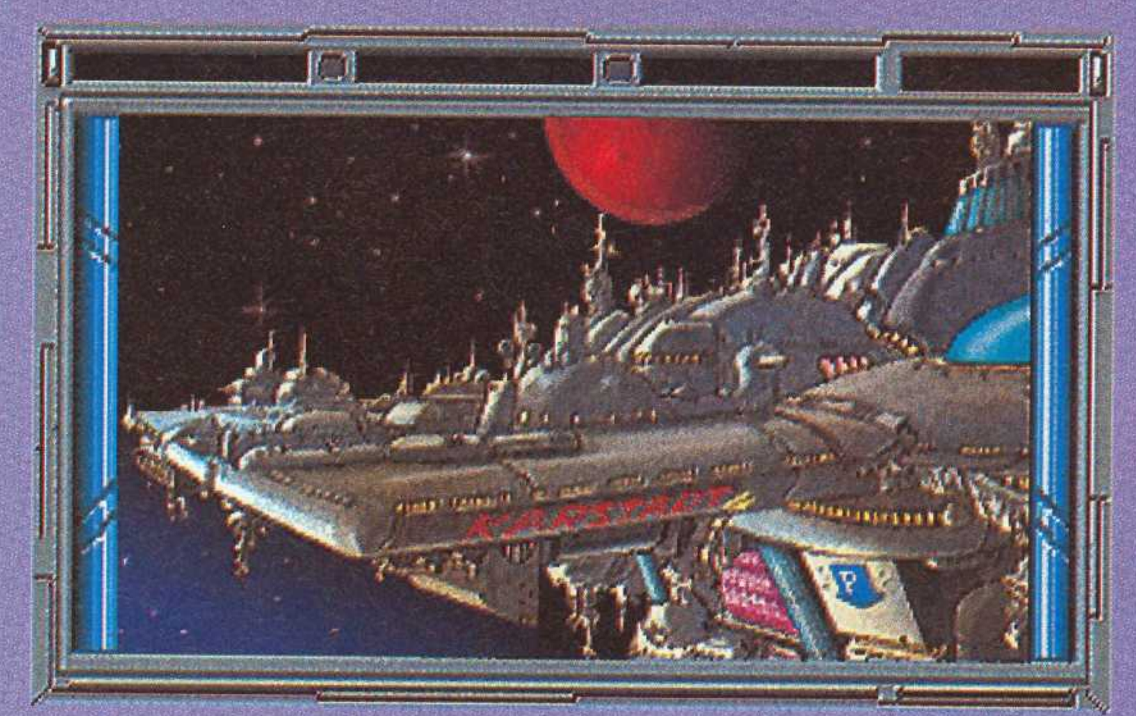
Die Geschichte vom Beginn als "Warenauszeichner" und "Kistenleerer" wurde im Gespräch mit Bettina Freudenberg, Rainer Waszkiewitz und Felix Kryschak widerlegt. Jeder Azubi wird nämlich dort eingesetzt, wo seine Hauptinteressen bzw. seine Talente liegen (sofern es hier genügend freie Stellen gibt). Die Chancen, z.B. in der Elektronik- oder Computerabteilung ausgebildet zu werden, sind entsprechend hoch. Und hier bleibt man dann auch die ganze Zeit, und bei entsprechender Eignung besteht die Möglichkeit, später fest übernommen zu werden. Die Bewerbung ist ganz einfach: Man meldet sich bei dem/der zuständigen AusbildungsleiterIn in der nächstgelegenen Karstadt-Filiale und unterhält sich mit ihm oder ihr über den möglichen beruflichen Werdegang. Dann füllt man den Bewerbungsbogen aus, fügt entsprechende Unterlagen bei – und der Rest geht fast wie von selbst.



▲ Der Pförtner wacht über alles



▲ Verwaltungsplanet mit Hauptverwaltung



▲ Warenhaus mit Parkdeck

Auch haben Jugendliche die Möglichkeit, erst einmal "reinzuschnuppern", indem sie sich bei ihrem Klassenlehrer melden und ihn bitten, sich mit KARSTADT wegen eines Praktikums in Verbindung zu setzen.

Die ursprüngliche Idee zum Spiel kam von meinen drei Gesprächspartnern, und das war Anfang 1992. Man hatte in der Essener Hauptverwaltung gerade einen Videofilm mit Kai Böcking abgedreht, der sich mit der gleichen Materie beschäftigte. Dabei tauchte die Frage auf, wie man noch mehr Jugendliche erreichen könne, um sie über die Ein- und Aufstiegschancen zu informieren.

Spielend jobben

"Wir unterhielten uns über ein Spiel, 'Winzer' von Starbyte, das wir gespielt hatten", berichtet Rainer Waszkiewitz, und plötzlich habe die Idee im Raum gestanden. Mit der Zeit wurde es den dreien aber bewußt, daß ein Spiel, das nur das Auszeichnen von Waren, Kisten stellen und auspacken usw. zum Inhalt hat, sehr öde werden könnte.

"Doch die Arbeit im Verkauf ist gar nicht öde", hebt Waszkiewitz hervor. Für ihn, der sechs Jahre im Verkauf arbeitete, war die Umstellung zu seinem jetzigen Bürojob nicht leicht. Er hatte sich daran gewöhnt, einen Tag in der Woche freizuhaben, um dann Ämter, Bank usw. aufsuchen zu können.

Rein stundenmäßig arbeitet ein Verkaufsangestellter nicht länger als andere, 37,5 Stunden pro Woche, und nach Absprache mit dem zuständigen Abteilungsleiter kann man auch schon mal früher gehen, wenn wenig Kunden und viele Verkäufer da sind.

Und bei entsprechender Bewährung hat man innerhalb des Werdegangs sehr gute Aufstiegschancen. "Verkäufer" zu sein ist nur eine Station – aber, wie das überall ist: Von nichts kommt nichts! ■

kate

Knüller von Ocean

Gleich mit zwei Knüllern wird OCEAN ins Weihnachtsgeschäft gehen. T.F.X. und INFERNO bieten für alle, die sich gern in luftiger Höhe bewegen, Action und Grafikfreuden pur.

T.F.X.
-Preview-

System: **PC**, geplant für: **Amiga 1200, CD-ROM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Hersteller**.

INFERNO
-Preview-

System: **PC**, geplant für: **Amiga 1200, CD-ROM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Hersteller**.

Oh Leute, ich sage Euch, es kommen herrliche Zeiten auf uns Flugi-Freaks zu. T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) bietet Action in der Luft satt. Das Szenario ist die Erde. Als Pilot einer UN-Friedensstaffel geht Ihr in die Luft und sorgt für Ruhe und Ordnung auf diesem Globus.

Geschwindigkeit und Grafik sind, wenn man der spielbaren Demo glauben darf, absolutes Top End. Acht Theatres (darunter Afrika, Europa, Südamerika, Südostasien und der Mittlere Osten) stehen auf dem Programm. Rund 200 Missionen sind in Planung, und das Ganze kann mit drei verschiedenen Flugzeugtypen geflogen werden (EFA, F-22 und F-117-A). Klar, mit einer alten 286er Möhre könnt Ihr dieses Game mit Sicherheit vergessen. Aber vielleicht reicht ja immerhin ein Compi in Richtung 386/25. Man darf auf jeden Fall gespannt sein. Eine ganz andere Flugi-Action kommt mit Inferno zum Weihnachtsgeschäft über die Tresen eurer Händler. Erinnert Ihr Euch noch an Epic? Inferno ist der Nachfolger, hat aber mit dem ersten Teil soviel gemeinsam wie ein Deo-Roller mit den Socken von Rudi Völler. Wie auch bei T.F.X. ist die Grafik vom Feinsten (siehe Screenshots). Mehr als 80 Missionen soll es auf 7 Planeten und drei Monden geben. Daß man ins Detail gegangen ist, zeigt die technische Umsetzung. Gravitation, Wetter sowie Licht- und Schattenseiten der Planeten sollen an dieser Stelle erst mal Beleg genug sein. Extrem flugfähig. Auch hier ist mein Tip: Kohle sparen. Edler Stoff. ■

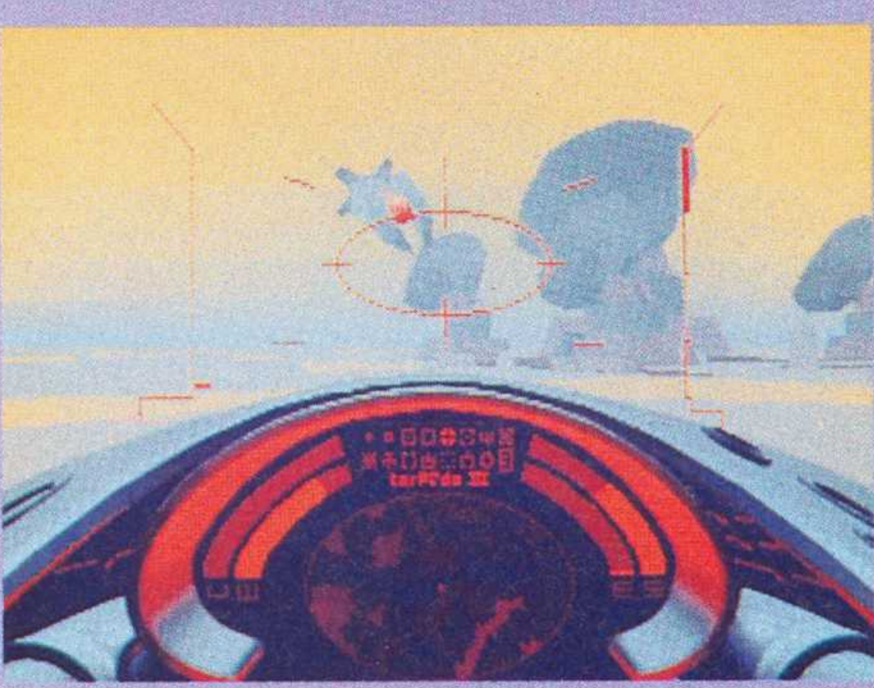
cus



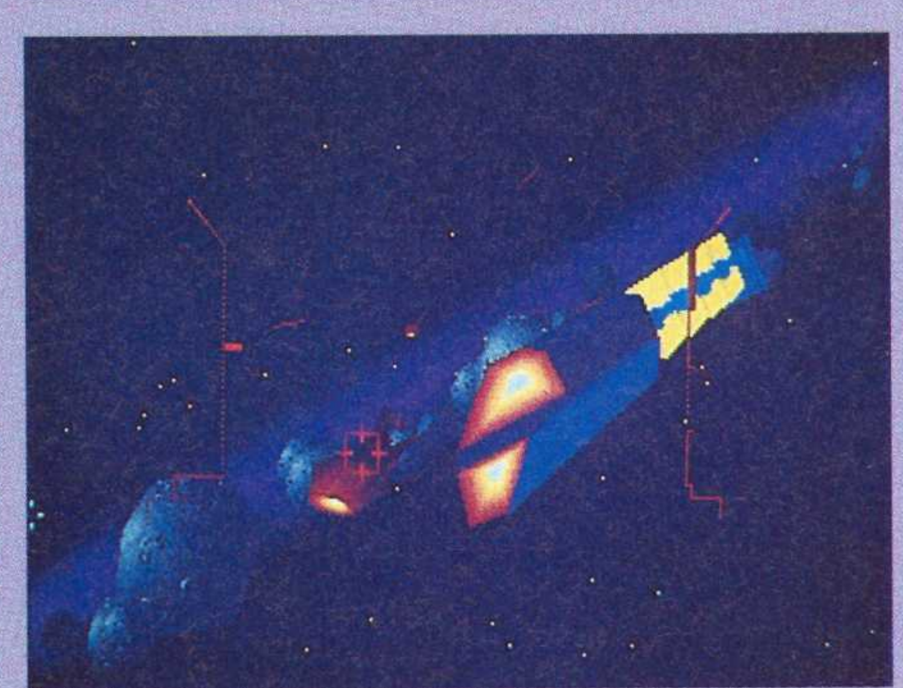
◄ ***Inferno: Weltraum-Action pur***



► ***Inferno: Detailfreude=Augenweide***



◄ ***Inferno: Epic-Nachfolger***



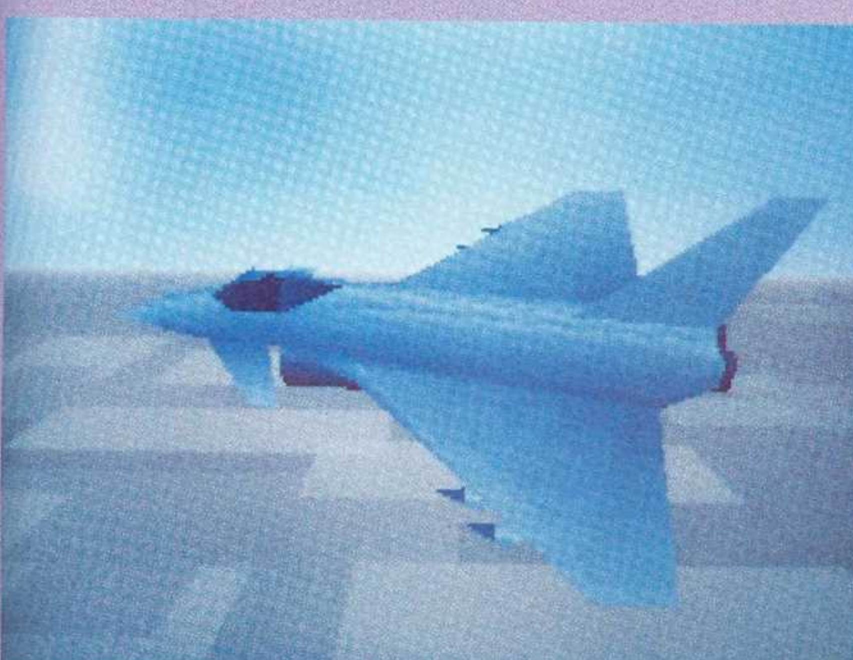
► ***Inferno: Bessere Weltraumgrafik gibt's nur im Kino***



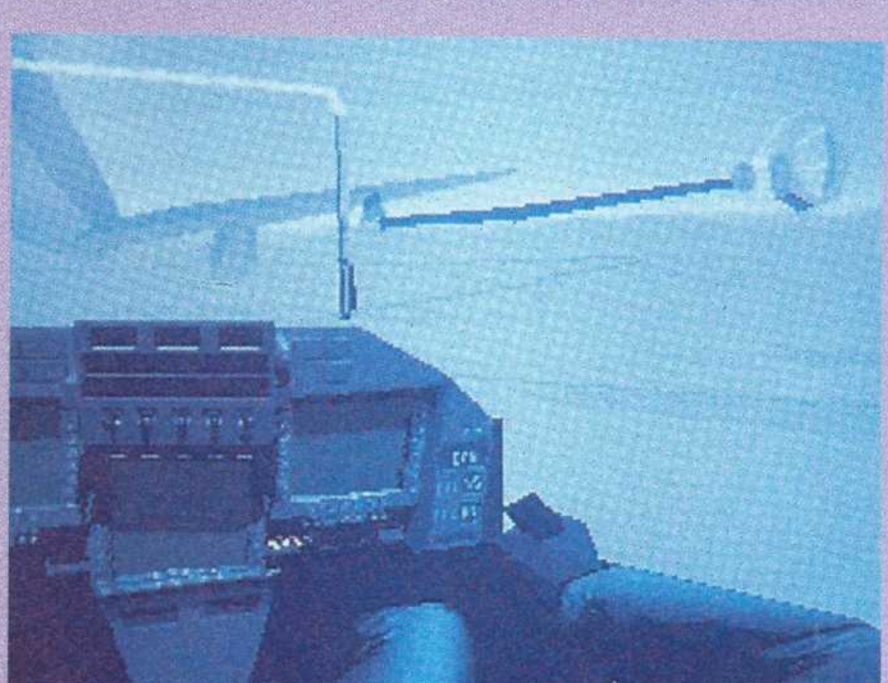
◀ T.F.X.: Grandiose Animationen



▶ T.F.X.: Nachtflug



◀ T.F.X.: Feine Vektorgrafik



▶ T.F.X.: Luftbetankung

Pausengolf

THE GREENS

System: **PC**, (Windows, SVGA-Karte/256 Farben), Registrierung: **ca. 40 DM**, Hersteller: **Shadoware**, USA, Muster von: **CDV Software**, 76137 Karlsruhe.

Es ist nicht Links, es hat nur vier Bahnen, und es gibt auch nur einen Schläger. Dafür ist THE GREENS aber auch billiger als andere Golfspiele für den PC.

Vor den Spielspaß haben die Entwickler bei **The Greens** für Windows eine Gretchenfrage für die Grafikkarte gesetzt. Wie hält die es mit den Farben? Ist sie nicht in der Lage, 256 Farben gleichzeitig darzustellen, funktioniert's nämlich nicht, wie es sollte – wenn man überhaupt etwas zu sehen bekommt.

Wer aber die notwendige Karte im Rechner stecken hat, dem öffnet sich nicht etwa eine Sportsimulation, sondern vielmehr ein nettes kleines Strategiespiel, das mehr an Minigolf erinnert. Auf insgesamt vier Bahnen (Vollversion: 18) gilt es, gemeine Hindernisse zu überwinden, um den Ball im Loch zu versenken. Wer eine Soundkarte sein eigen nennt, kann die Aufgabe bei einer für Windows überdurchschnittlich guten Musikuntermalung annehmen.

▲ Beim Einlochen gibt's eine Nahaufnahme

Einzustellen sind jeweils nur die Schlagrichtung und die Schlagstärke. Stets "rollt" der Ball, so daß die fiesen Bunker nicht im Flug genommen werden können. Auf diese Weise ist ein "Par" schon ganz schön schwer.

Da's Shareware ist, könnt Ihr Euch die Sache ruhig einmal ansehen. Der Preis für die Registrierung ist allerdings ganz schön happig, denn die Motivation sackt bei der geringen Zahl der Aufgaben schnell gegen Null. ■

sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Wer braucht' ne neue Freundin?

Schon wieder so eine mißverständliche Überschrift: Nein, wir sind nicht unter die Kuppler gegangen. Wir wollen uns auch nicht schon wieder mit den Feministinnen anlegen (einige von uns haben nach dem letzten Mal immer noch blaue Augen...). Hier geht es einzig und allein um die neue Form des Computers, der noch vor ein paar Jahren der Traum schlechthin war – des Amiga. In der letzten Zeit konnte man über seine Zukunft nicht nur positive Prognosen hören. Viele eingefleischte Amiga-Freunde setzen ihre Hoffnung, was das Weiterleben von Commodores "Freundin" betrifft, auf die neue, leistungsfähigere Gerätegeneration, die erst in diesem Jahr präsentiert wurde. Speziell das Modell 1200, als preiswerte Power-Maschine "fürs Volk" konzipiert, hat viele neugierig gemacht.

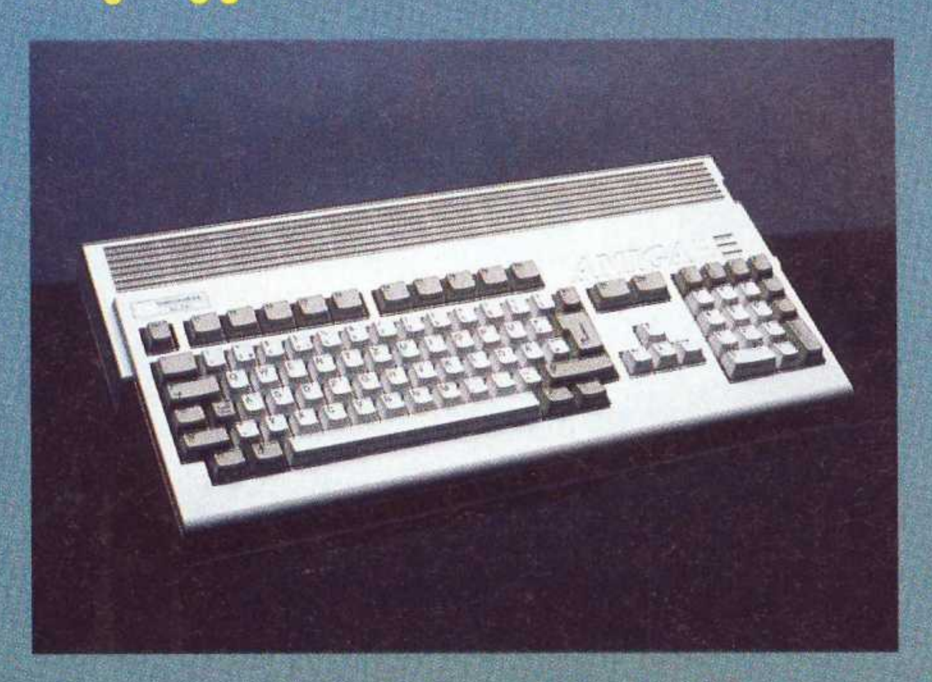
Ob wohl der Amiga 1200 wieder das gewisse Etwas hat, das einst seinen Stammvater zum Wunschzetteleintrag Nummer 1 werden ließ? Auf den ersten Blick sieht der Neue einem A600 sehr ähnlich. Allerdings ist der numerische Tastenblock wieder da, wo er hingehört, und eine zusätzliche LED weist auf die Festplatte hin. Wie das nun mal bei Computern so üblich ist, liegen die wirklich interessanten Änderungen aber im Inneren verborgen.

Da ist zum Beispiel der Prozessor: Statt des sonst üblichen 68000 findet man einen mit 14 MHz getakteten 68EC020. Das ist kein reiner 68020er, der erschien den hart rechnenden Entwicklern wahrscheinlich zu teuer. Aber: Wer sich mit den Motorola-Prozessoren ein wenig auskennt, weiß, daß auch dieser preiswertere "Protz" schon ganz anständig loslegen kann. Außerdem gibt es beim 1200 gleich noch einen mathematischen Co-Prozessor serienmäßig dazu.

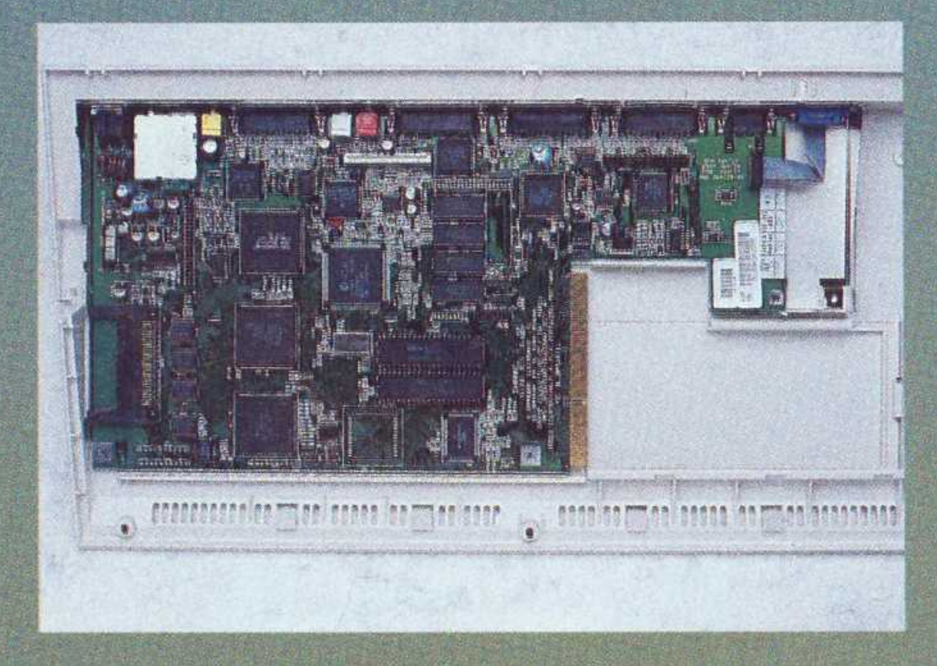
AA – nicht, was Ihr denkt

Die wohl wichtigste Neuerung dürfte jedoch der AA-Chip-Satz sein, der für die Grafik zuständig ist. AA (oder auch AGA) steht für "Advanced Graphics Adapter". Der verbesserte Grafik-Standard hat eine Menge zu bieten. Die Chips sind in der Lage, im Normal-Modus gleichzeitig 256 Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen möglichen zu zeigen. Im sogenannten HAM8-Modus (24 Bit) lassen sich sogar noch mehr Farben gleichzeitig darstellen: nämlich so viele verschiedene aus den 16,8 Millionen, wie überhaupt auf dem Bildschirm Platz haben.
Diverse andere Modi (darunter auch die an den PC angelehnte "Pseudo-VGA") geben jede Möglichkeit für grafische Exkursionen. Alle Modi werden non-interlaced angezeigt. Damit gehört das Flackern des Bildschirms im hochauflösenden Modus endlich der Vergangenheit an.

Auch sonst gibt es einiges zu berichten: Kickstart und Workbench 3.0 bieten eine



▲ Ein bißchen schräg und kantig ist er ja, aber auf die inne-
▼ ren Qualitäten kommt's an



wirklich saubere Arbeitsumgebung. Abstürze dürfen eigentlich nur noch im Zusammenspiel mit Software auftreten, bei deren Programmierung man die seinerzeit von Commodore vorgegebenen Richtlinien nicht beachtet hat. Das ist im Bereich der Anwendungsprogramme kaum zu befürchten. Bei den Spielen trifft es uns härter: Dort gibt es tatsächlich Probleme, vor allem bei älteren Games.

Platz genug für Programme ist vorhanden: Das Chip-MEM wurde wie schon beim A3000 auf 2 MByte aufgestockt, Zugriffe geschehen im 32-Bit-Modus. Das Fast-RAM kann außerdem bis auf 8 MByte aufgerüstet werden – bei den aktuellen Preisen für Chips gar nicht mal utopisch.

Der A1200 besitzt ein eingebautes Diskettenlaufwerk mit einer Kapazität von 880 KByte bei formatierten Disketten. Hier hat sich leider nichts geändert, weiterhin verfügen nur die 4000er-Rechner über HD-Laufwerke mit höherer Kapazität. Ein Trostpflaster: Wenigstens in bezug auf die Festplatte gab es einen großen Schritt vorwärts. Jeder 1200er besitzt nämlich einen IDE-Anschluß (AT-Bus), an den sich handelsübliche PC-Festplatten anschließen lassen. Wer möchte, kann auch vorgerüstete Versionen des neuen Modells kaufen, die Plattenspeicher bis zu 250 MByte Kapazität gleich mitbringen. Ein wenig enttäuscht werden einige darüber sein, daß



▲ Silmarils spezielle "Transarctica"-Version ...

kein SCSI-2-Port vorhanden ist. (Das "Small Computer System Interface" ist eine sehr schnelle Schnittstelle mit der Möglichkeit, bis zu sieben zusätzliche Geräte gleichzeitig zu handhaben.) Durch diesen Verzicht ließen sich jedoch die Baukosten des Geräts niedrig halten. Auch sind IDE-Festplatten preiswerter zu bekommen als solche mit SCSI-Schnittstelle. Allerdings bleiben Scanner, Streamer und ähnliche Nobel-Peripherie als sinnvolle SCSI-Anwärter übrig – wer so etwas braucht, muß nun halt die nötigen Verbindungen mit Hilfe zusätzlicher Hardware zustandebringen.

Noch eine Überraschung: Der A1200 besitzt einen HF-Modulator. Mit Hilfe dieser Einrichtung kann man ihn direkt an einen Fernseher anschließen. Der Modulator liefert ein erstaunlich klares Bild, und es fällt etwa beim Autorennen kaum auf, wenn statt der Live-Übertragung über Satellit ein Computerspiel das Geschehen auf dem Bildschirm bestimmt.

Auch ein PCMCIA-Port ist wieder vorhanden. Dieser Steckplatz für Modul-Karten gewinnt in letzter Zeit an Bedeutung. Zum Beispiel gibt es inzwischen RAM-Karten mit bis zu 4 MByte zusätzlichem Speicher zu annehmbaren Preisen, und von High-Speed-Modems in Scheckkartengröße ist auch schon die Rede.

Einzig der Audio-Bereich hätte ein wenig mehr Beachtung verdient. Vier Kanäle (Stereo 2x2) mit acht Bit Auflösung sind zwar immer noch besser als das Gedudel mancher PC-Soundkarte (ja, der Autor dieser Zeilen ist Amiga-Fan!), aber als neuesten Stand der Technik kann man das nicht bezeichnen.

Wo sind die Spiele?

Es gibt noch nicht allzuviele Spiele, die die Fähigkeiten des A1200 ausreizen. (Eine Auswahl derjenigen Titel, die die neuartige AA-Grafik unterstützen, findet Ihr im Kasten aufgeführt.) Auch sind nicht alle herkömmlichen Amiga-Spiele auf dem A1200 lauffähig. Die Unterschiede zwischen 68000er und 68EC020 sind augenscheinlich doch größer als man zunächst dachte. Aber es tut sich was! Die wachsende Zahl der Konvertierungen zeigt, daß man den A1200 als ernstzunehmendes System zu akzeptieren beginnt. Seit seiner Markteinführung vor ein paar Monaten ist der 1200er übrigens in Deutschland fast siebentausendmal verkauft worden.

Ein Grund für seine schnelle Verbreitung dürfte der Preis sein: Erstmals ist es Commodore gelungen, ein Gerät am Markt zu plazieren, ohne gleich potentielle Käufer zu verschrecken. In der Grundversion kostet der A1200 unter 900 DM, mit einer 40-MB-Platte ist er für unter 1200 DM zu bekommen.



▲ ... zeigt, was der 1200er kann

Lohnt sich denn nun der Kauf? Als Amiga-Fan kann man ja nur voreingenommen sein, werdet Ihr jetzt denken. In Wirklichkeit betrachten gerade die "Amiganer" die Entwicklung wesentlich kritischer als man eigentlich vermuten sollte. Als Besitzer eines A3000 bin ich ein wenig Komfort schon gewöhnt, aber der A1200 als Halbprofi-Gerät gewährleistet mit überschaubarem finanziellem Aufwand für den Ausbau von Speicher und Plattenkapazität ebenfalls gute Arbeitsbedingungen. Und bei den Spielen ist es erfreulich zu sehen, daß die 32-Farben-Grenze endlich überwunden wurde. Ein Wink mit dem Zaunpfahl in Richtung Sierra: Laßt Roger Wilco auch auf dem A1200 seine Abenteuer bestehen! ■

jb

Bunte Software-Aussichten für den Amiga 1200

Diese Liste enthält nur Programme, von denen eine spezielle Version für die AGA-Grafik der neuen Amigas vorliegt. Darüber hinaus gibt es von zahlreichen Spielen "kastrierte" 1200er-Programmversionen mit konventioneller Grafik, die bloß das vergrößerte Chip-Mem nutzen; diese haben wir hier nicht berücksichtigt. Unserer Liste liegen Auskünfte von Entwicklern und Distributoren zugrunde; sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Angaben in dieser Liste verstehen sich ohne Gewähr.

Spieletitel	Stichwort	Hersteller	in Deutschland erhältlich über
Twilight 2000	Panzer-3D-Strategie	Empire, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Zool	Jump'n'Run mit Ninja-Ameise	Gremlin, England	Softgold, 41564 Kaarst
Wing Commander	3D-Science-Fiction-Flugkampf	Origin, USA	Electronic Arts, 33332 Gütersloh
Sleepwalker	Cartoon-Strategie	Ocean, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Sim Life	Evolutions-Baukasten	Maxis, USA	Bomico, 65451 Kelsterbach
International Open Golf	Sportsimulation	Ocean, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Nigel Mansell's World Champ.	Autorennen	Gremlin, England	Softgold, 41564 Kaarst
1869	Historische Militär-Strategie	Max Design, England	United Software, 33397 Rietberg
Super Putty	Jump'n'Run mit Klößchen	System 3, England	noch nicht bekannt
Exile	Action-Abenteuer	Audiogenic	noch nicht bekannt
Space Hulk	3D-Strategie	Electronic Arts, USA	Electronic Arts, 33332 Gütersloh
Syndicate	Action-Strategie	Bullfrog, USA	Electronic Arts, 33332 Gütersloh
Trolls	Jump'n'Run mit niedl. Gnomen	Flair, England	Die Cassette, 32423 Minden
Ishar	Fantasy-Rollenspiel	Silmarils	Selling Points, 33332 Gütersloh
Whale's Voyage	Science-Fiction-Adventure	Flair, England	United Software, 33397 Rietberg
Nick Faldo Golf	Sportsimulation	Grandslam, England	Die Cassette, 32423 Minden
Morph	Gestaltwechsel-Comic-Strategie	Millennium, England	Die Cassette, 32423 Minden
Alfred Chicken	Jump'n'Run mit Hühnchen	Mindscape, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Chaos Engine	Action mit Wumm	Mindscape, England	Bomico, 65451 Kelsterbach

Darüber hinaus sind etliche weitere AGA-Leckerbissen für das Ende dieses bzw. den Anfang des nächsten Jahres geplant. Wie wir gerüchteweise erfuhren, will etwa Millennium ein ganzes Rudel seiner neuesten Produkte entsprechend umsetzen: vom martialisch-heiteren *Brutal Sports Football* über die beiden Strategie-Hoffnungen *Diggers* und *Flags*, über *James Pond 3* bis hin zum noch geheimen neuen Flugsimulator ist so einiges dabei. Ocean will seinen 8-Bit-Autorenn-Hit *Burning Rubber* auf AGA-Grafik bringen, und auch der neue *Jurassic Park* soll schon im Herbst in AGA-Farben erstrahlen. Gremlin stellt für den Winter eine entsprechende Version des brandneuen Ameisen-Spektakels *Zool 2* in Aussicht, und bei 21st Century ist für die Jahreswende eine AGA-Version des Hyper-Flippers *Pinball Illusions* angekündigt. Mindscape will die neuen Amigas mit einer Spezialfassung des Kampfschachspiels *Star Wars Chess* beglücken. Auch die Leute von Renegade versprachen, nicht faul zu sein: Bis Anfang nächsten Jahres sollen AGA-Freunde mit dem Prügelspiel *Rough & Tumble* sowie dem Shoot'em-Up *Uridium II* rechnen dürfen.

HAND & KOPF

Am Samstag sollte es wieder so weit sein. Mit meinen fünf Freunden habe ich mich zum Rollenspielabend verabredet. Endlich soll mein Barde Maglor wieder zum Leben erwachen. Doch leider muß unser Spielleiter kurzfristig absagen. Enttäuscht sitzen wir um den Spieletisch, Frust droht sich breitzumachen. Da kommt mir die rettende Idee: "Wir könnten doch ein paar Fantasy-Brettspiele ausprobieren! Rollenspiel auf dem Brett, das ist doch mal was Neues." Drei Spiele habe ich zur Auswahl, und auf den Vorschlag von unserer Hobbit-Diebin Strombolina "fangen wir am besten mit dem Größten an" (Diebe können halt nicht aus ihrer Haut).

Fantasy-Abenteuer auf dem Spielbrett

DAS SCHWARZE AUGE

von: **Roger Ford**, für: **2-5 Spieler ab 10 Jahren**, VK-Preis: **ca. 98 DM**, Hersteller: **Schmidt Spiel+Freizeit GmbH**, 85386 Eching, Muster von: **Hersteller**.

Hey, Das Schwarze Auge kenne ich doch als Rollenspiel!" Richtig erkannt von unserer Druidin; um an den Erfolg des Rollenspiels anzuknüpfen, hat der Verlag sein Brettspiel genauso genannt. Sogar ein Computerspiel gleichen Namens gibt es mittlerweile.

Vor das Vergnügen haben auch die Fantasy-Götter die Arbeit gesetzt. Bis wir die zahlreichen Figuren, Aufbauten und Einrichtungsgegenstände zusammengebastelt und aufgebaut haben, ist schon eine Dreiviertelstunde vergangen. Das Ergebnis kann sich allerdings sehen lassen. Ein dreidimensionales Spielbrett läßt hinsichtlich der Optik keine Wünsche offen, und die Darstellung der Monsterfiguren läßt das Herz unseres wackeren Barbaren Storkas sofort höher schlagen. Nachdem sich unserer Zauberer bereit erklärt, den Part des bösen Widersachers Nemesis zu übernehmen, kann es losgehen. In der Rolle von vier Helden stürmen wir die Festung, um seine Monsterheere zu besiegen.



▲ *Als Brettspiel eher öde: Das Schwarze Auge*

Wir würfeln uns über den Spielplan und versuchen, zu Nemesis vorzustoßen und ihn zu erledigen. Er schickt uns seine Monster entgegen, die uns im Würfelgefecht besiegen sollen.

Zwei Stunden später schauen wir uns ratlos an. Das soll alles gewesen sein? Eine öde Würfelorgie, die uns an so manche unerfreuliche Kampfszene in unseren Rollenspiel-Abenteuern erinnert hat. Vom erwarteten Rollenspiel-Hintergrund, dem phantasievollen Ausgestalten einer Figur, einem Charakter, ist nichts übriggeblieben. Fantasy-Spiel wird hier auf seinen schwächsten Teil reduziert: den Kampf. Für die Freunde sinnlosen Gemetzels ist also ein Hundertmarkschein gut investiert; alle anderen sollten das Geld sparen, es sei denn, sie wollen die tolle Ausstattung als Material für eigene Szenarien verwenden.

HERO QUEST

von: **Steve Baker**, für: **2-5 Spieler ab 9 Jahren**, VK-Preis: **ca. 68 DM**, Hersteller: **MB-Spiele**, 90763 Fürth, Muster von: **Hersteller**.

Nach diesem Mißerfolg muß ich erst mal ein paar Tafeln Schokolade opfern, um meine Mitspieler zum nächsten Ausflug in die Fantasy-Welt zu überreden. Zum Glück hatte ich Hero Quest bereits in einer stillen Stunde zusammengebastelt, so daß wir gleich ins Spiel einsteigen können. Ist der Gesamtaufbau von Das Schwarze Auge schöner, so besticht bei Hero Quest das dreidimensionale Mobiliar mit Kisten und Schränken. Da verschiedene Szenarien zur Verfügung stehen und die Raumverteilung zu Beginn für die Abenteurer noch unbekannt ist, fühlen wir uns doch gleich mehr an Rollenspiele erinnert. Die Charaktere werden verteilt, und los geht's. Nachdem wir das erste Abenteuer überstanden haben, stürzen wir uns gleich ins nächste. Diesmal sind wir schlauer und schauen öfter mal nach Geheimtüren und Fallen. Mit den Schätzen, die wir erbeutet haben, verbessern wir unsere Ausrüstung, so daß unser Gegenspieler "Morcar der Magier" einen schweren Stand hat. Am Ende bleibt zwar auch Hero Quest auf der Stufe des Würfelspiels mit dem Hauptaspekt "Monster plätten", kann uns aber doch mehr überzeugen als Das Schwarze Auge. Über mehrere Zusatz-Sets, die mittlerweile im Handel sind, kann man neue Szenarien sowie zusätzliche Figuren und Ausrüstung erhalten.

TALISMAN

von: **Robert Harris**, für: **2-6 Spieler ab 12 Jahren**, Preis: **ca. 48 DM**, Hersteller: **Schmidt Spiel+Freizeit GmbH**, 85386 Eching, Muster von: **Hersteller**.



▲ ***Hero Quest kann mit Zusatz-Sets ausgebaut werden***

Der Abend ist mittlerweile schon fortgeschritten, aber als erfahrene Rollenspieler haben wir uns auf 8-9 Stunden Spielzeit eingestellt. Dem letzten Versuch, Fantasy-Abenteuer auf dem Spielbrett zu erleben, steht also nichts im Weg. Unser Zauberer ist erleichtert, daß es diesmal keinen Spielleiter als bösen Widersacher gibt. Er kann also ganz normal mitspielen und wählt sich auch sofort die Rolle des Magiers.

Bei Talisman heißt es jeder gegen jeden. Zwar tauchen auch hier immer wieder Monster auf, gegen die gekämpft wird, aber die Mitspieler überfallen sich auch schon mal gegenseitig und nehmen sich den einen oder anderen Ausrüstungsgegenstand weg. Sogar Tote gibt es bald, und unserer Zauberer muß mit einem neuen Charakter beginnen, diesmal mit einem Barbaren.

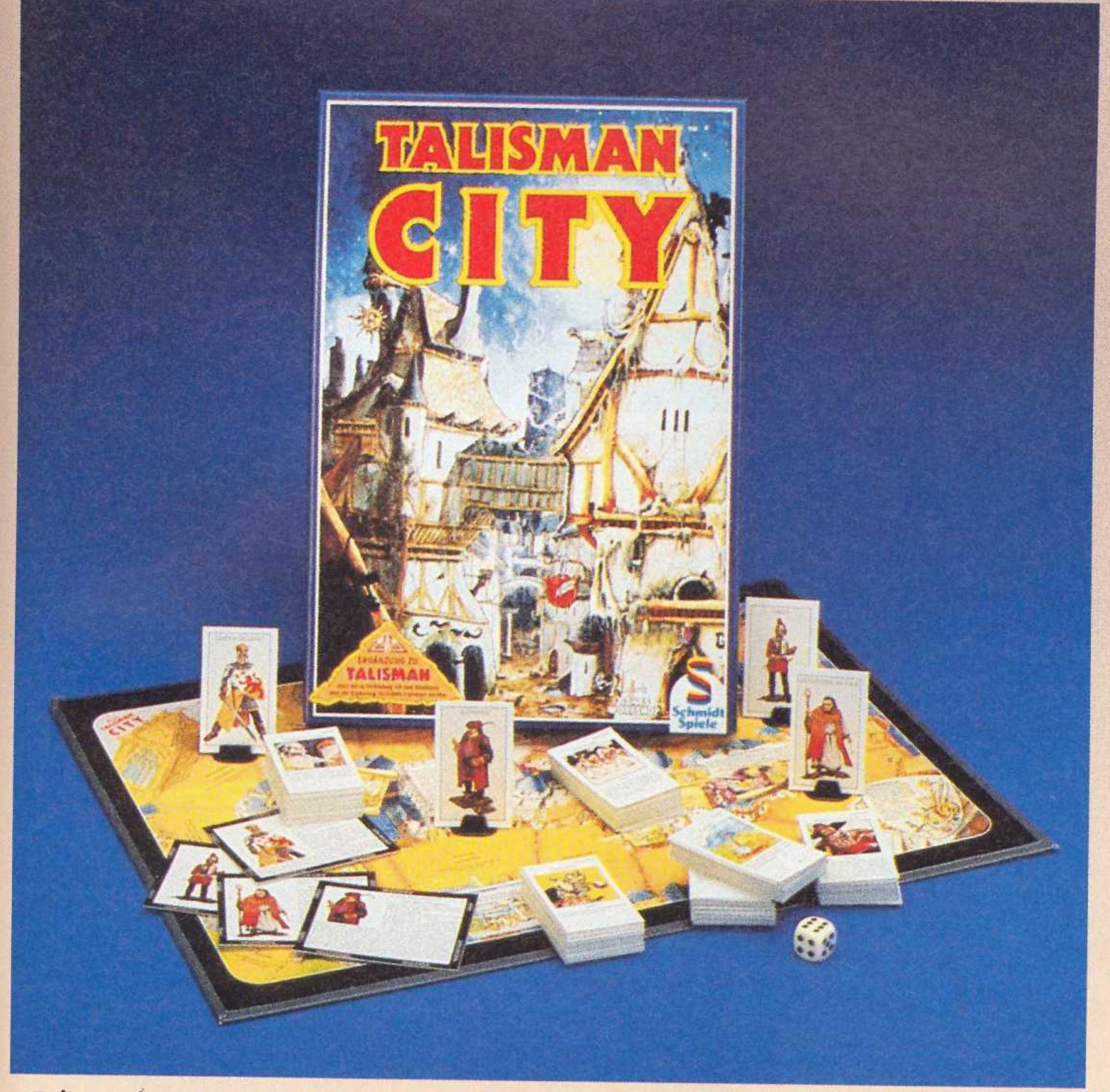
Über Ereigniskarten erscheinen Monster, aber auch Gegenstände, Ereignisse und Gefährten. Nach einiger Zeit schleppt man eine ganze Menge Zeug, Freunde und Hilfsmittel mit sich rum. Langsam steigern sich die Kraft und die Lebensenergie, und auch neue Zaubersprüche können über das Steigern von Talentpunkten erworben werden. Fühlt man sich stark genug, wechselt man in eine höhere Ebene. Ziel ist, das Endfeld, die Krone der Macht, zu erreichen.

Über mittlerweile zwei Ergänzungssets gewinnt Talisman noch an Fahrt. Mit Talisman II kann man zusätzlich in die Katakomben hinabsteigen oder sich bei Talisman City in der Stadt umsehen. Neue Ereigniskarten und Charaktere eröffnen immer neue Möglichkeiten.

Am Schluß ist die Stimmung eindeutig. Das Hineinschlüpfen in einen Charakter (das, was Fantasy-Rollenspiele auszeichnet) ist bei Talisman am stärksten. Über die vielen Karten ist Abwechslung und Lebendigkeit im Spiel. Nicht nur wegen des Preises ist die Empfehlung also klar.

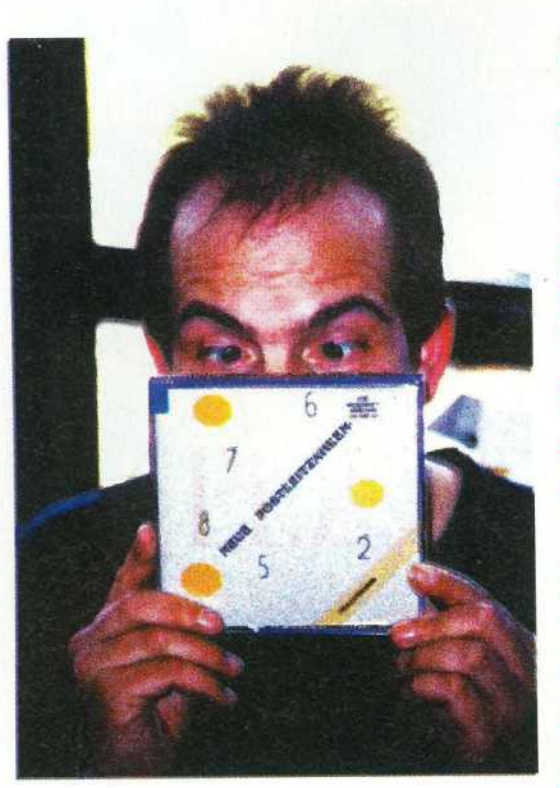
Das Schönste aber kann uns kein Brettspiel bieten: Die Grenzenlosigkeit unserer Phantasie, die wir nur im echten Rollenspiel ausleben können. ■

Martin Wehnert



▲ ***Talisman bietet zwar Rollenspielaspekte, aber ein "echtes" Adventure ist doch spannender***

04567 mit Fassung...



Wirklich interessant, dieses Postleitzahlenverzeichnis, das seit gut einem Monat seine Gültigkeit hat. Landwirte werden sicher jubeln, wenn sie hören, daß auf der 18320 alles 07926 ist. Ob das wiederum bedeutet, daß es jeden Tag 07407 gibt, ist fraglich – bei mir würde in einem solchen Fall der 25560 hochschnellen, und vermutlich wäre man den ganzen Tag am 14715. Wer auf den seit 1.7. fahrenden 09600 aufgesprungen ist, hat nun die Möglichkeit, sich ein paar nette Stunden mit 18236 zu machen oder heimlich 06766stein zu spielen; dabei aber nicht vom 06901 erwischen lassen! Auch die Freunde von Datenfernübertragung kommen nicht zu kurz – und es ist nicht an den 19336 herbeigezogen, wenn ich sage, daß jeder Einwohner von 83364 eigentlich ein Modem haben müßte. Ein dickes Lob der wahren Fußballfreunde kommt aus 06217. Mich wiederum zieht es nach 25980 und Euch jetzt sicher zu den Konvertierungen, frei nach dem Motto: 99765 gestern gehabt, 99765 heute wieder. 17217, bis zum nächsten Mal. Euer 04618 ohne a.

Die Orte in der Reihenfolge von oben nach unten:
Trages, Balkenkoppel, Langgrün, Kuhfraß, Puls, Kotzen, Zug, Alt Karin, Wolfen, Wachtmeister, Haaren, Point, Gut Werder, Westerland, Hamma, Ave, Klausa.

DROPZONE
(GameBoy)

Test in: **ASM 8/93** *(NES)*, VK-Preis: **ca. 67 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

Bei Dropzone, einem klassisches Ballergame ohne geistigen Hintergrund, düst Ihr mit Eurem Raumfahrer nach links und rechts über eine Planetenoberfläche, müßt massig Außerirdische abmähen und Arbeiter vom Minenfeld zurück zur Basis bringen. Die Grafik ist vom NES auf den GameBoy gut umgesetzt, manchmal erkennt man allerdings nur schwer den Unterschied zwischen Arbeiter und Mine. Der Sound besteht nur aus Effekten, Musik gibt's leider – oder zum Glück – nicht! Spielbare Shoot-em-Ups auf dem Game Boy sind Mangelware, darum Daumen rauf! ■



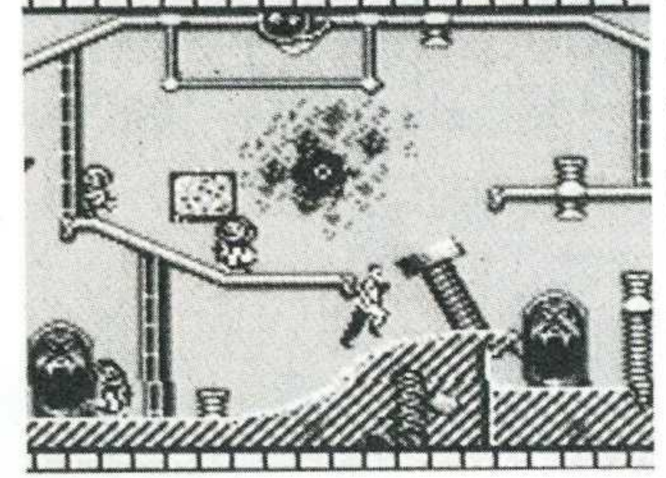
Boris Theodoroff

Gesamtnote 10
»GUT«

COOL WORLD
(Game Boy)

Test in: **ASM 8/93** *(SuperNES)*, VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Ocean**, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Nun gibt es also auch Cool World auf Nintendos "Seifendose". Hier geht's auch gleich wieder actionmäßig zu. Zuerst wird in der Person von Jack Deebs in dessen Haus herumgesprungen, und alles, was da herumkreucht und -fleucht, wird abgeschossen. Leider geht es dabei so wuselig zu, daß man zuerst nicht den Hauch einer Chance hat. Man mag mich steinigen, aber ich behaupte immer noch, daß die LCD des GameBoy für solches Pixelgewusel nicht geschaffen ist.



Wie dem auch sei, man muß versuchen, die Spielfigur vor herumfliegenden oder herumlaufenden Typen und Gegenständen in Sicherheit zu bringen und alles einzusammeln, was möglich ist. Meiner Meinung nach nicht genug (Spaß), aber auch wieder zuviel (Gewusel). ■

jb

Gesamtnote 4
»MANGELHAFT

THE LOST VIKINGS
(Amiga)

Test in: **ASM 9/93** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Manchmal ist das Leben schon komisch: Da spielt man mit Begeisterung Lost Vikings auf dem PC, weil das unbedingt in die Ausgabe 9 muß, kommt nur mit Mühe wieder davon los (O-Ton Chef-Red: "Mach' hin, Kerl..."), denkt an nichts Böses – und dann flattert einem die Amiga-Konvertierung auf den Tisch. Pech gehabt, Big Boss, bin wieder bei de' Wikingers...

Auch hier muß man versuchen, die drei verlorengegangenen Nordmänner erst durch das Raumschiff des galaktischen Zoobesitzers und dann durch verschiedene Zeitebenen zu leiten.

The Lost Vikings kommt auf dem Amiga in den gewohnten 32 Farben daher, läuft aber netterweise – oder gewollt, dazu gleich mehr – auch auf den neuen Typen. Die Amiga-Besitzer haben diesmal Glück, auch diese Version läßt sich



▲ *Ob im Neandertal oder in der Wüste...*

prima spielen und gibt sich farbenfroh und soundstark. Die drei Nordmänner werden durch insgesamt 35 Level gelenkt, müssen sich durch diverse Gefahren und Fallen schlängeln und damit ihrem Entführer entfleuchen.

Der Sound des Spiels gefällt mir sogar noch besser als auf dem PC, die Musik und die Nebengeräusche bestehen im wesentlichen aus gut digitalisierten Samples.

Die Amiga-Version sieht etwas anders aus, die Status-Zeile befindet sich oben anstatt wie bei der PC-Version unten (bedingt durch den genutzten NTSC-Modus). Mit dem Joystick werden die drei Helden bewegt, mit den Tasten HELP und DEL wird zwischen Erik, Baleog und Olaf umgeschaltet. So ganz geglückt ist das nicht, da man dauernd zwischen Joystick und Tastatur wechseln muß – vor allem gedanklich.

Interessanterweise läßt sich The Lost Vikings auf der Festplatte installieren, diese "Besonderheit" verdient einen Extrapunkt. Kommt eben leider noch viel zu wenig auf Commos Edelmaschine vor, ebenso wie die Lauffähigkeit unter den neuen Kickstart-Versionen. Hier muß man ein dickes Lob aussprechen, denn nach Beendigen des Spiels befindet man sich entweder wieder auf der Workbench oder in der jeweiligen Shell und nicht wie bei so vielen anderen Spielen mit den Fingern auf den RESET-Tasten.

Zum Thema von vorhin: The Lost Vikings lief komischerweise nicht auf einem A2000 mit eingebauter Filecard unter Kick 1.3, dagegen auf einem A3000 unter 1.3 sowie auf den Kick-2.04-Maschinen und einem A1200 einwandfrei.

ASM HIT

Trotz dieses kleinen, nicht lokalisierbaren Mankos bekommt Lost Vikings auch hier einen Hitstern, und zwar wegen seiner Idee und Spielbarkeit. Auf denn, Jungs, Met trinken und Äxte schwingen! ■



▲ *... Wikinger brauchen einen Helm auf dem Kopf*

Erste Hilfe

Hier ein paar Tips zum Vorankommen:
Baleog ist der Kämpfer. Er kann mit dem Schwert kämpfen oder mit dem Bogen schießen.
Wichtig: Mit dem Schwert ist er etwas träge. Mit dem Bogen kann er sehr weit schießen. Versteckt ihn am besten hinter Olafs Schild.
Olaf ist der Schild-Träger. Sein Schild schützt ihn gegen Angriffe oder anderem Unbill von vorne und von oben.
Wichtig: Laßt Olaf als ersten Neuland betreten, er ist geschützt. Die anderen können nach der Neuerkundung des Geländes folgen.
Erik ist der Flinke. Er kann springen und mit seinem harten Schädel Wände sprengen.
Wichtig: Erik kann da hilfreich sein, wo es auf Schnelligkeit ankommt. Er kann weit dahin vorpreschen, wo keine Gefahr droht und dort das benötigte Futter einsammeln.

Gesamtnote 11
»SEHR GUT«

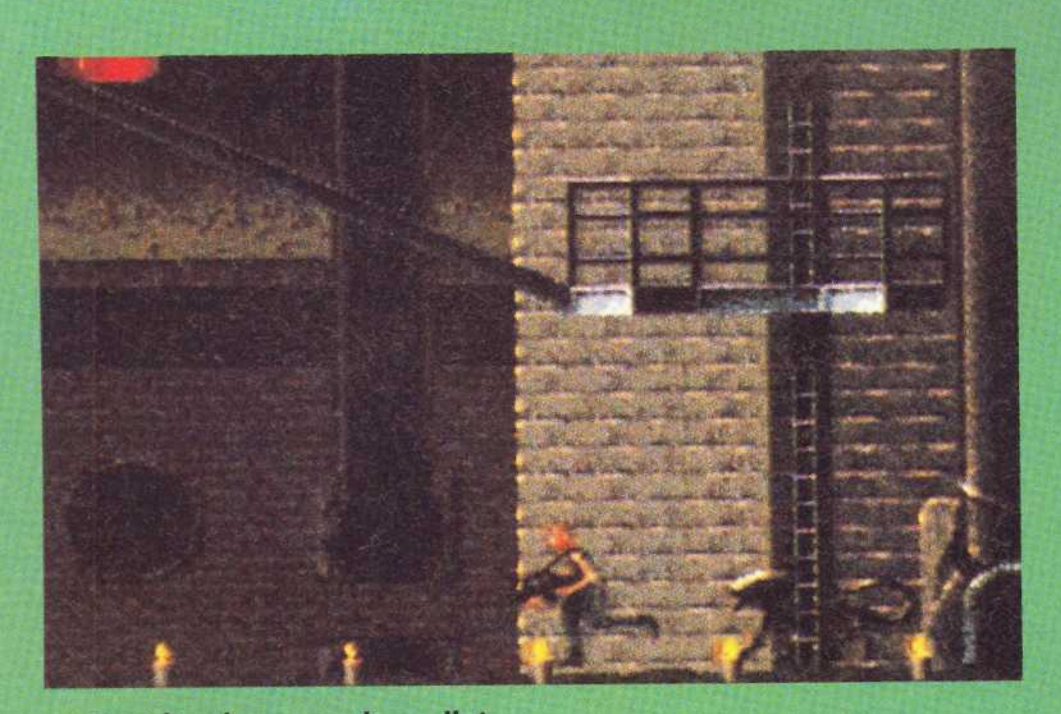
ALIEN III (SuperNES)

Test in: **ASM 11/92** *(Mega Drive)*, empf. VK-Preis: **ca. 139 DM**, Hersteller: **Ljn**, England, Muster von: **Acclaim**, 81675 München.

Kommentare wie: "Seit wann spielst'n du Fascho-Spiele" oder "Du hast doch da nicht gerade 'ne Glatze befreit?" mußte ich mir schon gefallen lassen, als ich das Filmspiel Alien III testete. Tatsächlich weckt der Anblick der glatzköpfigen Pixelfigur im oliven Kampfanzug, die da ballernd und brandschatzend rumläuft, in meinem Bekanntenkreis eher Aggressionen. Dabei trägt Ltnd. Ripley, denn um die handelt es sich hier, die provokative Tracht nicht aus politischen Gesinnungsgründen, sondern eher wegen einer verständlichen Phobie gegen insektoide Krabbeltierchen.

Notlandung auf Fiorina Fury 161. Einzige Überlebende des abgestürzten Kleinkreuzers Sulaco ist C3-Ltnd. Ripley. Genauer gesagt: Die einzige *menschliche* Überlebende...

Kenner der gleichnamigen Science-Fiction-Filme wissen längst, wovon die Rede ist. Als Ellen Ripley in Alien I zum ersten mal auf einen Giger-designten



▲ *Ein Alien kommt selten allein...*

Außerirdischen stieß, war ein Kult geboren. Der düstere und sehr spannende Film wurde von den Fans zum Klassiker erklärt, und die Rufe nach einer Fortsetzung wurden schnell immer lauter.

Mit einigen Jahren Verspätung kam der sehr actionlastige zweite Teil in die Kinos. Vor nicht ganz einem halben Jahr wurde die Trilogie dann abgeschlossen. In Alien III findet der Showdown zwischen Ltnd. Ripley und der Alien-Queen auf einer zum Gefängnisplaneten umfunktionierten, verlassenen Minenbasis statt. Obwohl Teil 3 sehr viel von der Atmosphäre des Ur-Alien-Films hatte, floppte er doch.

Das gleichnamige Computerspiel hat mit dem Film nur die Rahmenhandlung gemeinsam. Ripley stellt nach ihrer Notlandung fest, daß sich an Bord ihres Raumschiffs ein Alien versteckt hatte und nun fröhlich dabei ist, die Bewohner des Gefängnisses zu dezimieren. Natürlich glaubt ihr niemand die Story von einem drei Meter großen Alien mit Säure in den Adern. Erst als der Anführer der Insassen vor den Augen seiner Kameraden eines der Monster "kennenlernt", wird Ripley ernstgenommen.

Die hat mittlerweile festgestellt, daß sie bereits selbst von einem Alien infiziert ist. In einer letzten Was-soll's-Aktion macht sich die wehrhafte Dame noch einmal auf, um den Monstren kräftig eins zwischen die Fühler zu knallen.

Genau hier setzt auch das SNES-Spiel auf. Ripley erhält über die letzten beiden funktionierenden Computerkonsolen diverse Aufträge, mit deren Erfüllung der Vormarsch der Aliens gestoppt werden soll. So sind zum Beispiel Gefangene zu befreien, Rohre und Sicherungskästen zu reparieren, Türen müssen zugeschweißt oder Energiepacks von Raum zu Raum geschleppt werden. Dabei wuselt einem immer eine kleine Schar mehr oder weniger aggressiver Aliens um die Füße.

Im Gegensatz zum Film, wo die Heldin allein auf Geschick und Geschwindigkeit angewiesen war, stehen dazu ein ganzes Sortiment recht durchschlagender Waffen zur Verfügung. Ripley trägt einen kombinierten Granaten-Flammenwerfer mit angeflanschtem MG und einen nahezu beliebig aufstockbaren Muni-Vorrat mit sich rum.

Nachdem man sich für einen Auftrag entschieden hat, können die Blaupausen des Gefängniskomplexes eingesehen und Pläne geschmiedet werden. Potentielle Power-Ups und frische Munition liegen am Wegesrand und sollten bei der Planung eine wichtige Rolle spielen, denn mit steigendem Level werden die Aliens immer zahlreicher und streitbarer.

Insgesamt sind acht Levels zu bewältigen, die jeweils unterschiedliche Missionen bereithalten. Bevor man sich für eine Mission entscheidet, sollte man die zur Verfügung stehenden Aufträge genau studieren, damit man nicht die Tür zu einem Raum zuschweißt, in dem man später noch Jobs zu erledigen hat.

Der Gefängniskomplex ist ziemlich weitläufig und erfordert ein häufiges Aufsuchen der Blueprints. Zu Beginn jeder Mission sollte man erst mal einen Weaponsroom aufsuchen und sich mit Muni versorgen. Ripley läuft, springt und robbt sich durch Gänge und Rohre, kann sich an der Decke entlanghangeln und aus allen Lagen feuern. Als effektivste Waffe hat sich der Flammenwerfer herausgestellt, für den leider auch die wenigste Munition zu finden ist. In den ersten Levels füllt man das überdimensionale Feuerzeug mit rotem Sprit. Später findet man dann auch grüne und blaue Füllungen, die wesentlich bessere Brennwerte haben. Genau das richtige, um Alien-Eier zu rösten.

Grafik und Sound sind ausgezeichnet. Wenn Ripley sich durch die Korridore bewegt, dann wallen Nebelschwaden, Facehugger kommen von allen Seiten, und die größeren Aliens erscheinen praktisch aus dem Nichts vor der Spielfigur. In den höheren Levels tauchen dann recht kampfstarke Alien-Queens auf. In den Außenbereichen des Komplexes fällt ein kontinuierlicher, gelber Nieselregen.

Die Charaktere sind flüssig animiert und bringen die Film-Atmosphäre voll rüber. Zwar gab es in der Kinoproduktion längst nicht so viele Waffen, aber man kann trotzdem sagen, daß mit Alien III das bisher beste Filmlizenzspiel für das SNES vorliegt. Genaugenommen ist das Game besser als der Film. ■

tom



◀ *Alien-Eier enthalten viel Säure, wenig Kakao und eine extra fiese Überraschung*

Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA (Game Boy)

Test in: **ASM 5/92** *(SNES)*, VK-Preis: **ca. 75 DM**, Hersteller: **Elite**, England, Muster von: **Yeno**, 64331 Weiterstadt.

Aus Joes Dorf wurden die Frauen entführt und sind nun hilflos in der Wildnis der Prä-Eiszeit verloren. Unser Held muß sie vor den Gefahren der Steinzeit schützen. Diese Konvertierung versetzt uns in die frühe Vorgeschichte der Erde. Joe muß die vom Nachbarstamm entführten Damen retten. Damit das nicht zu einfach wird, haben sich die Bösen mit einer Horde Dinosaurier verbündet und versuchen unseren Neandertal-Ninja von seiner Aufgabe abzuhalten. Dabei ist nicht nur die Tierwelt mit Flugechsen, fliegenden Fischen und Riesensauriern vertreten, sondern die bösen Vertreter der Rasse Homo Stupidiens haben auch Anleihen an die Neuzeit getätigt und versuchen, unseren braven Steintaler mit Hubschraubern und Bomben kleinzukriegen.

Doch dieser braucht sich nicht mit bloßen Händen zur Wehr zu setzen, sondern er kann auf ein Repertoire verschiedener Waffen zurückgreifen: Zu Anfang ist er mit einer scharfen Steinaxt ausgerüstet. Auf seiner Suche nach den Frauen kann er aber auch Feuersteine, Bumerangs, Steinräder und Blitze finden, die er dann als Wurfgeschosse einsetzt. Drückt man die Feuertaste für längere Zeit, so löst man einen Superschuß aus, der nahezu jeden Feind sofort vernichtet. Wird Joe von einem Gegner getroffen, so wird ihm ein Teil der Lebensenergie abgezogen. An Früchten, die die Feinde verlieren, wenn sie vernichtet werden, kann sich unser Ninja laben und sich dabei erholen.



Doch Vorsicht ist geboten, denn statt eines Lebensbonus kann es auch schon einmal eine Bombe sein, die man findet. Bei so vielen Feinden freut es zu hören, das man auch befreundete Dinos hat, die einem gelegentlich ein mit Power-Ups gefülltes Überraschungsei per Luftpost zukommen lassen. Die braucht man auch, wenn man sich mit den beeindruckend großen Sauriern am Ende der jeweiligen Levels anlegen will.

Aber nicht nur Freund und Feind säumen den Weg zu den Schönen: Mit viel Geschick, einem normalen und einem Drehsprung muß der Steinzeit-Ninja sich seinen Weg durch die feindliche Umwelt über Abgründe und Plattformen bahnen. Die Konvertierung ist gut auf Nintendos Kleinstem angekommen, die Grafik ist gut zu erkennen, und viele Levels mit interessanten Gegner liegen vor dem Spieler, bis er auch den letzten Zephyrosaurus auf Eis gelegt hat. ■

Arndt Grass

Gesamtnote 9

»GUT«

FLASHBACK (Mega Drive)

Test in: **ASM 7/93** *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **US Gold**, England, Muster von: **Selling Points**, 33332 Gütersloh.

Auch auf dem Mega Drive kann Flashback voll überzeugen: Stimmungsvolle Musik, grandiose Animationen und die Farbwahl gefallen mir noch eine Spur besser als auf dem Amiga. Das Joypad mit den drei Feuerknöpfen vereinfacht die Steuerung der zahlreichen Bewegungen. Eine geniale Mischung aus Action und Strategie, bei der man allerdings oft viel herumprobieren muß. Gegenüber dem Vorgänger Another World wurden die Handlungsmöglichkeiten deutlich erweitert, und es gibt nicht so viele schwierige Situationen. Die Atmosphäre ist vielleicht nicht mehr ganz so dicht – man zuckt weniger oft zusammen – dafür ist aber, wie gesagt, das Spielprinzip weiter verfeinert. Ein absolut edles Stück Software, das originell ist und Spaß macht. Herz, was begehrst Du mehr? ■



al

Gesamtnote 11

»SEHR GUT«

SUMMER CHALLENGE (Mega Drive)

Test in: **ASM 12/92** *(PC)*, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Yeno**, 64331 Weiterstadt.

Bei großer Hitze wird wegen hohen Ozongehalts der Luft vom Sport abgeraten. Doch die Hochleistungssportler lassen sich nicht davon schrecken und treten nun auch auf dem Mega Drive zur Summer Challenge an. Die dreidimensionale Grafik ist zum Schauen gut und schön, doch lassen sich Entfernungen schwer abschätzen. Die Animationen sind gelungen, die Hintergrundgrafiken ergreifend schlecht – ähh, schlicht - oder beides. Die Steuerung ist bei manchen Disziplinen auch keine Glanzleistung. Beim Radfahren beispielsweise ist pures Hämmern auf dem Joypad angesagt. Wenn genügend Mitspieler vorhanden sind, kann man über diese Kritikpunkte noch hinwegsehen. Aber auch nur dann. ■



al

Gesamtnote 5

»MANGELHAFT«

Pilotenschule

TORNADO

System: **PC**, *(mind. 386/16, VGA, 1 MB RAM, Maus, 7 MB auf Festplatte)*, geplant für: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Digital Integration**, England, Muster von: **Hersteller**.

Kaum zu glauben: Endlich halte ich nach mehr als einem Jahr voller Versprechungen eine echte Vollversion von Tornado in den Händen, doch in der Zwischenzeit hat sich auf dem Flugi-Sektor ordentlich was getan. Kann ein Produkt mit solcher Vorlaufzeit überhaupt noch gegen die Konkurrenz antreten?



▲ *Landeanflug: Extrem schwierig*

Comanche, Strike Commander, F-15 Strike Eagle III sind zugegeben eine harte Konkurrenz für neue Flugis. Wer auch immer auf diesen Markt will, muß sich an den genannten Produkten messen. Die erste große Überraschung bei Tornado war der Packungsinhalt. Drei schnöde HD-Disketten, ein mehr als 300 Seiten starkes Handbuch, Flugkarten und Referenzkarten.

Handbuch im Schnelldurchlauf durchgeblättert, und los geht's. Schließlich ist das ja nicht mein erster Flugi. Doch es sollte alles anders kommen, als ich erwartet hatte.

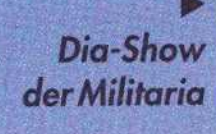
Meine ersten Startversuche gingen kläglich in die Hose. Und es dämmerte mir langsam, auf was ich mich da eingelassen hatte. Nix da Comanche oder Strike Commander: einfach abheben und losballern. Echtzeitflug ist angesagt.

Und was das heißt, kann man sich erst vorstellen, wenn man seine ersten 12 Tornados in den Sand gesetzt hat. Flugschule von der Pike auf. Wenn Ihr in diesen Flieger steigen wollt, kommt Ihr a) nicht um das Handbuch herum, und b) habt Ihr eine lange Lehrzeit vor Euch.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Action-Freaks können gleich einen großen Bogen um das Programm machen. Nicht umsonst zieht die Royal Air Force in Erwägung, Tornado zu Schulungszwecken zu benutzen (Aussage Hersteller). Jedes Detail ist wiedergegeben. So reicht es zum Beispiel nicht mehr, die Waffe zu wählen und abzufeuern; jetzt muß auch noch entsichert werden. Allein bei den Landungen ohne Autopilot macht man sich drei Knoten in die Finger. Drosseln, Landeklappen raus, Fahrwerk raus, Nase hochziehen, Schub geben, aufsetzen, Bremsen, Schub zurücknehmen – und Umkehrschub. Noch Fragen?

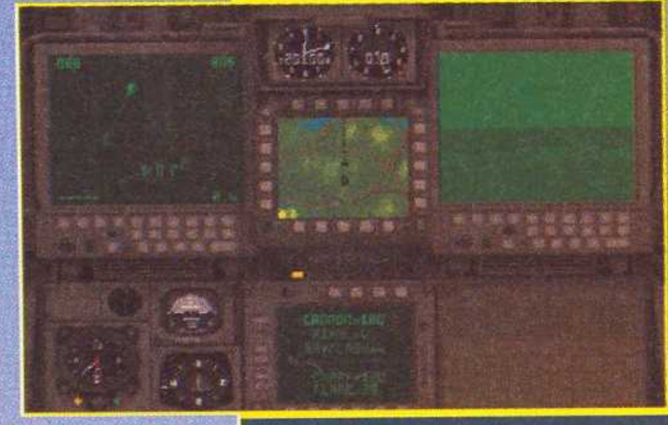


◀ *Cockpit mit exakten Anzeigen*



▶ *Dia-Show der Militaria*





◀ *Die Displays vom Co-Piloten*



▶ *Abschuß: Ende im Gelände*

Der erste Blick auf die Grafik ist dagegen zum Haareraufen. Deutlich schlechter als F 15 III, ganz zu schweigen von Strike Commander und Comanche. Technisch verkehrt sich das Spielchen ins Gegenteil. 20 Trainingsmissionen im Simulator, knapp 20 Trainingsmissionen im Jet und dann haufenweise Möglichkeiten, in echte Kämpfe einzusteigen: allein, zu zweit miteinander oder gegeneinander.

Flugplanung gehört spätestens im Campaign-Modus zum Standard. Und wer Spaß an einer Digibilder-Sammlung hat, der kann sich einfach mal alles in einer Dia-Show angucken, was da so durch die Missionen kreucht und fleucht.

Schlußum – mein Boß gibt mir nur eine Seite für diesen Test: Maue Grafik, über die man aber angesichts der enormen Realitätsnähe hinwegsehen kann. Simulationsfreaks sollten unbedingt zugreifen. Hektiker, die installieren und fliegen wollen, werden dagegen enttäuscht sein. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	8
Sound	9
Realitätsnähe	12
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Gier nach Gold


▲ Hier wird gesegelt

PIRATES GOLD

System: **PC**, *(386/25, VGA mit VESA-Treiber, 2 MB RAM, 15 MB auf Festplatte)*, VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nun ja, es sind schon ein paar Jährchen ins Land gegangen, seit Pirates die Amiganer und C-64-Besitzer um den Schlaf brachte. Klar, auch meinereiner ließ erst morgens um vier vom Rechner ab, um wenigstens drei Stündchen zu schlafen. Nach vielen Ankündigungen gibt es nun den Nachfolger. Wir riskierten einen Blick.


▲ Der Händler ist immer für ein gutes Geschäft zu haben

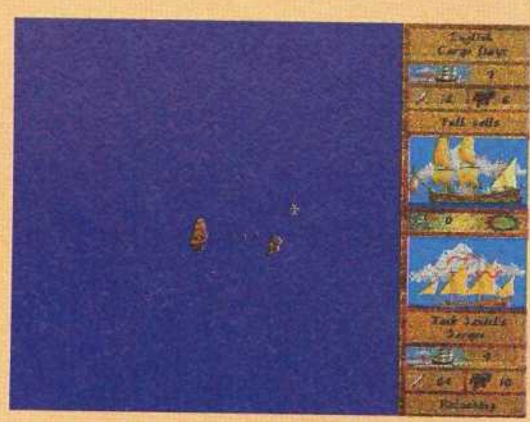
Um es gleich vorweg zu nehmen: Am Spielablauf hat sich bei Pirates Gold im Vergleich zum Vorgänger rein gar nichts geändert. Lediglich die Grafiken waren beim Schönheitsdoc und haben sich liften lassen.

Ziel des Spiels ist es, vom No-Name-Captain zum berüchtigten Freibeuter aufzusteigen. Dabei dürfen Schiffe gekapert, Städte überfallen, es darf Handel getrieben und ein wenig mit der Diplomatie gespielt werden.

Nostalgische Gefühle

Ort des Geschehens ist die Karibik zwischen 1600 und 1700 n.Chr. Seeschlachten, Säbelduelle und Schlachten zu Land sind des Piraten Verlustierungen. Wird lange Zeit kein Schiff gekapert, meutert die Mannschaft, ist man zu lange auf See, geht der Proviant aus. In vier Schwierigkeitsgraden kann sich der Spieler behaupten.

Na ja, ich denke, die meisten werden eh den Spielablauf aus alten Tagen kennen. Wer sich bisher allerdings noch nicht mit Pirates auseinandergesetzt hat (eigentlich unglaublich nach mehr als vier Jahren in den Charts), wird in Pirates Gold einen echten Strategieknaller finden, der einen um viel Schlaf bringen wird.


▲ Seeschlacht aus der Vogelperspektive

Für alle, die damals schon die höchsten Ränge eingenommen haben, wird es zwar ein nostalgisches Wiedersehen geben, aber keine Neuigkeiten außer eben der wirklich zeitgemäßen Grafik. Ich hatte ja eigentlich auf ein Update gehofft – so in Richtung Seeschlacht mit ganzen Flotten.

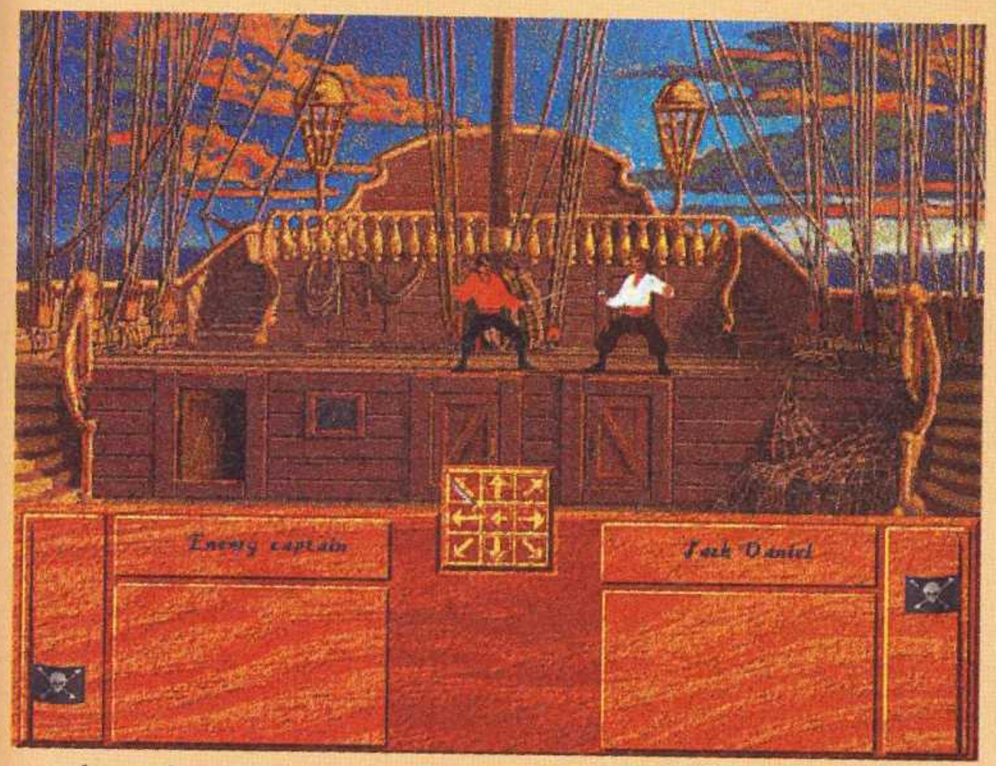

▲ Beutezug auf dem eroberten Schiff

Grafik-Lifting

Selbst wenn die alten Piratentage schon ein wenig her sind, kommt man für meinen Geschmack viel zu schnell wieder ins Geschehen rein, kennt alle Tricks und Kniffe, weiß wo die fetten Galeonen kreuzen und kennt sich viel zu gut mit der Diplomatie aus. So ist es für langjährige Pirates-Fans eher eine Routineaufgabe, zum Herrscher der Karibik zu werden.

Neulinge sollten aber – wie bereits erwähnt – auf keinem Fall an diesem Programm vorbeigehen, es sei denn, sie können auf den regelmäßigen Schönheitsschlaf nicht verzichten. Ein paar Nächte werden Euch nämlich auf jeden Fall fehlen, wenn Ihr erst mal an Bord gegangen seid. ■

cus



▲ Schwertkampf auf der Schiffsbrücke



▲ Die Insel der Optionen

ASM-WERTUNG für Pirates-Neulinge

Grafik	10
Anleitung	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«

ASM-WERTUNG für alte Pirates-Hasen

Grafik	10
Anleitung	9
Spielablauf	8
Motivation	5
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Ich will jetzt aber "Bonanza" sehen!

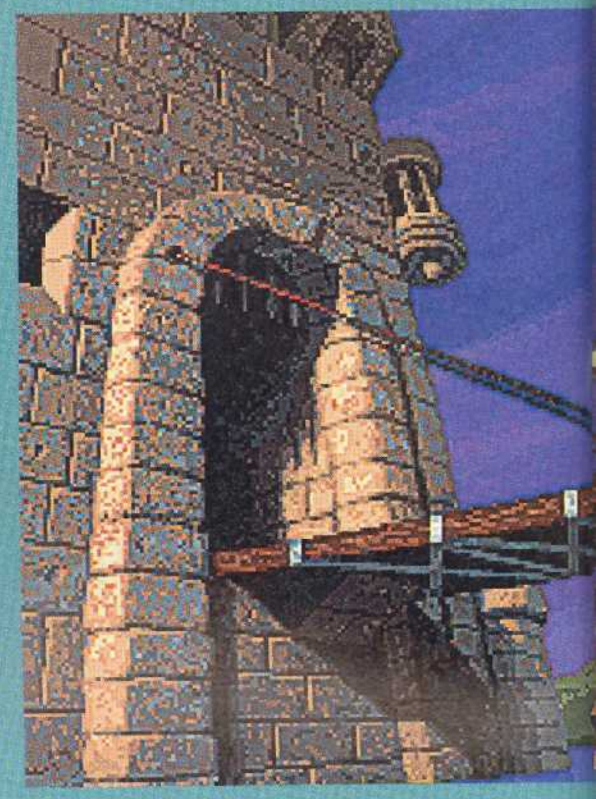


▲ Starthilfe ohne Kabel

Mit Köpfchen & Klinge

LANDS OF LORE – THE THRONE OF CHAOS

System: **PC** (mind. 386/16, 2 MB RAM (EMS), VGA, Maus, HDD, unterst. AdLib, SoundBlaster, Roland), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Westwood**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ Wer reitet so spät...

Mehr als nur ein Abenteuer: Was Westwood mit Kyrandia begann, wurde jetzt zu Ende gedacht. Zum Abenteuer gesellte sich die Entdeckungsreise, gewürzt mit Action und Spannung und angesiedelt im Königreich der Magie, den LANDS OF LORE!

Im Reich von König Richard brauen sich dunkle Wolken zusammen. Zu lange hatte man schon nichts mehr von den schwarzen Schergen gehört, hatte man den Eindruck gewonnen, als sei die Idylle immerwährend.

Doch nun holt die dunkle Seite zu einem neuen Schlag aus. Ihr willfähriges Werkzeug dabei: Die Hexe Scotia, eine Kreatur, fast noch häßlicher als böse. Doch dank ihres magischen Rings ist es ihr möglich, sich in jede nur denkbare Gestalt zu verwandeln.



▲ Siegerin der letzten Miss-Lore-Wahl

König Richard ahnt bereits, das Böses auf ihn zukommt, daß vielleicht sogar einer seiner Getreuen gegen ihn intrigiert. Und um herauszufinden, was die Zukunft bringen wird, sucht er einen Helden, der es wagt, den "Rubin der Wahrheit" an den Königshof zu bringen.

Dieser Held ist natürlich kein Geringerer als der Spieler. Versehen mit einem netten Portrait, schlüpft er in die Gestalt eines Abenteurers nach Wahl. Und das ist nicht schwer: Der Charakter wird nämlich nicht umständlich erzeugt, sondern ausgesucht. Vier Typen stellen sich dabei der Wahl und zeigen ihre Schokoladenseite, sprich ihre Charakter-Werte. Es ist ratsam, auf den Magier und den Stahlkappen-Kämpfer zu verzichten, denn nur der smarte Conrad allein hat bei allen drei Charakteristika überdurchschnittlich gute Werte.

Gesagt, getan: Mit Roland geht die Suche los. Noch schnell den magischen Atlas aus der Bücherei geholt, vom Schatzmeister das Autorisierungszertifikat für Überfahrten eingesackt und schließlich aus dem Schloß raus. Den Wald, den man dort vor lauter Bäumen nicht sieht, wird im Stechschritt durchsucht und dank des magischen Atlasses auch gleich kartographiert. Der Waldspaziergang ist aber keiner: Erste Gegner sorgen für Erfahrungspunkte – das nötige Feingefühl vorausgesetzt. Denn wer blindlings z.B. einen Eber angreift, hat schon verloren. Deshalb der Tip: Zu Anfang die Feinde kurz anschlitzen, dann um die Ecke laufen, um sich wieder zu erholen, und schließlich wieder zurück zum Fight.



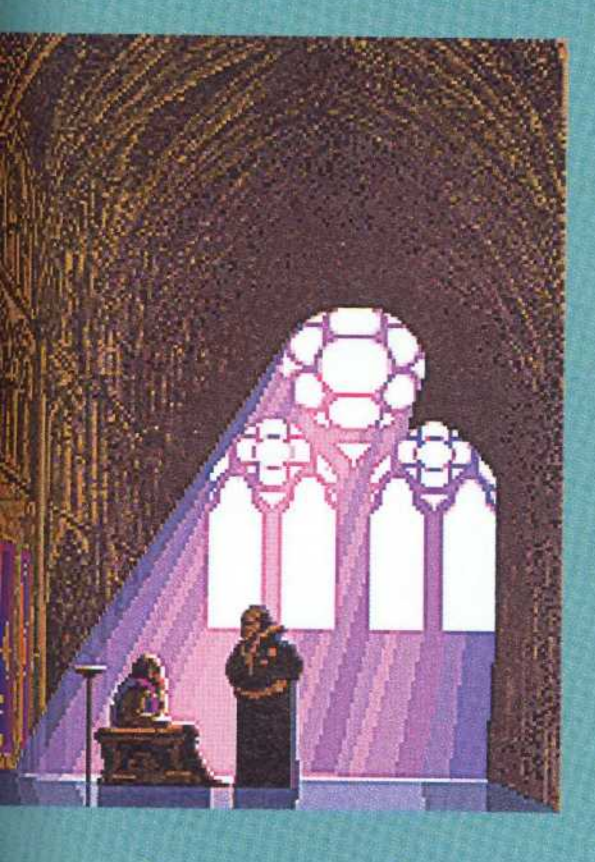
▲ Stubenhocker

Der Trick funktioniert nicht immer, schließlich begegnet man ja nicht nur dummdreisten Tieren, sondern zuweilen auch ein paar blutrünstigen Orks. Und das viel früher als erhofft: Nach der Überfahrt über das große Wasser und dem

Einsammeln eines Gefährten in einer Kneipe findet man schnell das Haus, in dem der Rubin in Verwahrung liegt. Doch die beiden kommen zu spät. Das Haus wurde von Orks überfallen, der Rubin gestohlen und der Besitzer gemeu-



chelt. Jetzt wird's ernst! Orks aus allen Himmelsrichtungen besorgen ein Schlachtfest, das nur die Tapfersten überleben. Wenn es dann gelingt, auch noch den Ober-Ork auszumerzen, muß die an-



geschlagene Klein-Party umgehend zurück zum Schloß.

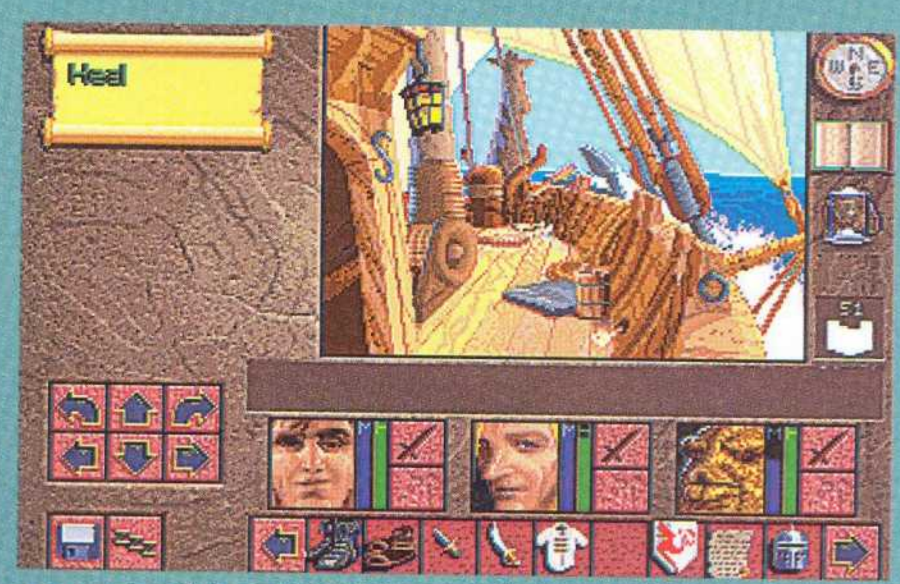
Da wartet bereits der nächste Schock: Die Warzen-Rekordhalterin Scotia hat den König vergiftet und kann nur mit Mühe von der Hofzauberin verjagt werden. Richard liegt im Sterben und muß mit einem magischen Schild erst mal auf Eis gelegt werden, bis Hilfe geholt wird.

Wieder eine neue Mission, diesmal mit einem neuen, kampfkräftigen Begleiter: Baccata. Er sieht aus wie der gelbliche Bruder des grünen Hulk und kann mit seinen vier Armen so einiges umhauen. Mit ihm geht es schließlich in die gruftigen Dungeons, um den geheimnisvollen Draracle zu finden.

Damit beginnt eine neue Episode in diesem Abenteuer, mit neuen Rätseln und anderen Herausforderungen. Die Designer von **Lands of Lore** haben viel Wert auf diese Adventure-Elemente gelegt, um nicht auf die übliche Hack-and-Slay-Schiene vieler anderer Rollenspiele abzurutschen. Klar, auch bei Lands of Lore wird gekämpft, und das nicht selten. Aber ohne großes Brimborium: Mit einem Klick wird die Waffe angewendet. Und muß man selbst einmal einen Schlag einstecken, tut's eine Energieleiste, um den Treffer anzuzeigen.

Übersichtlich sind ebenfalls alle anderen Steuerelemente aufgebaut: Soll ein Gegenstand aus dem Vorratssack an einen Charakter vergeben werden, wird einfach dessen Portrait angewählt. Dann gibt's eine kleines Diagramm mit Feldern für (fast) jeden Körperteil, in die der betreffende Gegenstand plaziert wird. Waffen gehören natürlich in die rechte Hand, Schilde in die linke, magische Ringe an den Finger usw. Für Zaubersprüche existiert eine Papierrolle links oben auf dem Bildschirm. Diese Rolle erscheint jedoch erst nach der Rückkehr von der ersten Mission.

Zahlenschieberei ist also nicht gefragt. Geboten wird vielmehr ein Rollenspiel im Adventurelook und in toller Atmosphäre. Für letztere sorgt neben der Story vor allem die verschwenderisch schöne Grafik. Denn nicht nur der Vorspann ist märchenhaft, sondern genauso die vielen kleinen oder größeren, zum Teil animierten Zwischensequenzen. Etwas gleichförmiger geben sich lediglich die Dungeons und anderen Pfade, auf denen man wandelt. Man kann zwar für den Richtungswechsel auf den Pfaden noch eine Scrolling-



▲ ***Eine Seefahrt, die ist lustig***

Option einschalten, doch der 3D-Effekt ist eher mäßig und dient kaum der Orientierung. Aber keine Angst: Sooo komplex ist das Ganze nicht, und schließlich gibt es noch die Automap-Funktion.

Trotzdem sollte man wachsam über jeden Zentimeter Boden gleiten, selbst wenn die Labyrinthe in Höhlen, Wäldern oder Häusern noch so eintönig sein mögen. Viel zu schnell werden sonst geheime Schalter, verborgene Fächer oder einsturzreife Wände übersehen, die für das Spiel von großer Bedeutung sein können. Sofern vorhanden, gibt es zu jedem sichtbaren Gegenstand im Aktionsfenster außerdem eine kleine Beschreibung. Einfach draufklicken, und schon werden die Infos von dem Helden aufgesagt.

Entdeckerneugier ist also gefragt, will man Lands of Lore bis zum Happy End durchspielen. Daneben braucht es noch Geschick, vorsichtiges Taktieren und das richtige Händchen für Entscheidungen. Dann nämlich sorgt das Spiel für stundenlangen Spielspaß in einer faszinierenden Fantasiewelt, die so spannend und abwechslungsreich ist wie kaum eine andere. Lands of Lore kann sich damit locker mit anderen Rollenspiel-Highlights wie z.B. *Ultima* messen, auch in punkto Komplexität und Schwierigkeitsgrad. Eigentlich kein Wunder: Schließlich hat das Entwicklungsteam schon mehr auf dem Kerbholz – *Eye of the Beholder* nämlich...

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



▲ ***Gleich gibt's Krabbencocktail***

Wer andern eine Bombe legt...

DIGGERS
-Preview-

System: **Amiga 1200**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.

Sternzeit 08/15, Logbuch der Entens..eiß, Commander Quark. Nee, paßt nicht! Gut, dann schließen wir an die Überschrift an: ...den hat's am Ende selbst zerlegt. – Hoffentlich nicht!



▲ *Da ist Bodo mit dem Bagger, und er baggert noch*

Nicht, daß Du auf die falsche Fährte kommst. Diggers, das neue Spiel von Millennium, hat natürlich nichts mit Commander Quark von der Entens.. (censored by chief Peter) zu tun, sondern eher mit Bombenlegen, Brunnenvergiften, Minen und Deiner ureigensten Phantasie:

Stell Dir einmal einen entfernten Planeten in irgendeinem ganz entfernten Sonnensystem vor. Auf diesem Planeten werden die unterschiedlichsten Rohstoffe unter Tage gefördert, und Du bist der Chef einer der Minengesellschaften. Deine Hauptaufgabe besteht darin, das Monopol im Rohstoffgeschäft zu bekommen. Wie, das ist ganz allein Deine Sache.

Der einfachste Weg ist sicherzustellen, daß Du gar keine Konkurrenten hast, und das trifft auch haargenau den eigentlichen Spielwitz von "Diggers". Merke also: Niete Deine Gegner um, dann kommt Dir keiner mehr zu dumm.

Tatsächlich ist die Eliminierung der Mitstreiter im Kampf ums Monopol Deine vordringlichste Aufgabe. Da spielt es überhaupt keine Geige, ob Du dabei ökonomisch vorgehst oder es eher auf dem umständlichen Weg versuchst. Du kannst auf eine Vielzahl von Gemeinheiten zurückgreifen, als da wären: Überflute mal eben die Minen Deines Konkurrenten, oder jage sie kurzerhand in Luft. Variationen hast Du genug zur Auswahl. Du kämpfst praktisch von der allerersten Spielminute an, und dein vordringlichstes Ziel kann nur der absolute Reichtum sein. Dein einziges Problem: Die Konkurrenz schläft nicht und versucht natürlich ihrerseits das gleiche.

▲ *Mußt Du Deine Nase eigentlich überall reinstecken*

Natürlich triffst Du je nach Örtlichkeit immer wieder auf neue, ganz unterschiedliche Schwierigkeiten, sonst wär's ja auch langweilig. Da Du ja Chef bist, hast Du natürlich auch Deine Maulwurf-Teams, denen Du sagen mußt, wo der Hase langläuft – in diesem Fall, ob sie beispielsweise Rohstoffe schürfen oder lieber Deinem Konkurrenten was auf die Mütze geben sollen. Ein kleines Explosiönchen zur rechten Zeit, und die anderen können zählen, wer von ihnen übrig bleibt.



▲ *Sehr vertrauenserweckend sehen die Figuren aber nicht gerade aus*

Zu Beginn hast Du die Qual der Wahl: Du kannst Deine Maulwürfe aus vier unterschiedlichen Rassen aussuchen, wobei jede Rasse ihre eigenen Charakterzüge hat: Die 49er gehören zu einer Zwergenrasse, sind unheimlich gute Bergarbeiter, aber ganz schrecklich langsam. Die Habis sind recht merkwürdige Zeitgenossen: Sie hören manchmal ohne Vorwarnung einfach mit ihrer Arbeit auf, sind aber trotzdem sehr zäh und ausdauernd. Aus den vier Rassen kannst Du Dir die passenden Arbeiter für Dein Team aussuchen.

An die Schaufel Jungs

Beobachte die Stärke und die Gesundheit Deiner Helden, jeder einzelne verfügt über ein eigenes Inventar. Alles was ihnen zur Verfügung steht, kann im Team untereinander getauscht werden. Hast Du einem Deiner Leute den Auftrag zum Graben gegeben, kannst Du ihn anhand eines eigenen Zeigers beobachten. Falls ihm was passiert – beispielsweise, weil der gegnerische Bergmann ihm eins über den Schädel zieht – erkennst Du das am Flackern des Zeigers. Du wirst also stets gewarnt, wenn was passiert.

Insgesamt stehen Dir rund 144 Screens zur Verfügung, auf denen Du Dich austoben kannst. Es schaut fast so aus, als ob zu Diggers eventuell in nicht allzu ferner Zukunft auch noch eine Data Disk erscheinen würde.

Diggers einzuordnen fällt etwas schwer: Ist es nun ein arcademäßiges Strategiespiel oder eher ein strategisches Arcadegame? Wir werden in jedem Fall versuchen, in einer der nächsten Ausgaben dieser Frage näher auf die Spur zu kommen. In diesem Sinne möchte ich mit den großen Worten eines aus Funk- und Fernsehen bekannten käseessenden Showmasters enden: Laß Dich überraschen...

ddf/vb




Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Thomas Baum (tmb), Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Arndt Grass, Roland Heibert, Manfred Herzog, Tenja Laufenberg (tl), Andreas Lober (al), Reinhard Schmidt, Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu), Boris Theodoroff, Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
Blue Byte

Comics
Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 92 91 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler Tel.: (05651) 92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 92 91 17

Anzeigenverwaltung
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 92 91 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Grafik Design + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 34266 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60), Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929 - 104

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 0, Telefax (0 56 51) 929 - 144
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-142
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929 - 115, Telefax (0 56 51) 929 - 144

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.






Escom (ASM 5/93)

Lösung: 1. Interrupt, 2. Adresse, 3. DMA-Kanal.

Eine Soundkarte Escom Powersound Pro Stereo geht an:
Stephan Schneider, CH-4457 Dietgen

Je einmal eine Escom Powersound 2.7 gewinnen:
Christoph Schäfer, 66583 Spiesen
Konrad Peißinger, 84149 Velden
Björn Albers, 27419 Sittensen
Jürgen Hille, 48653 Coesfeld

Entity-Wettbewerb (ASM 5/93)

Lösung: 1. Anthemis, 2. 5, 3. 9

Alle Gewinner werden per Post benachrichtigt.

Die Gewinner des Lemmings-Malwettbewerbs werden erst in der nächsten ASM veröffentlicht, da Psygnosis und wir für die Ermittlung der besten Werke noch etwas Zeit brauchen. Bei so vielen und so tollen Zeichnungen kein Wunder!

Generalkarte

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581/5006)
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 24306 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 20359 Hamburg, Tel.: (040) 431660-0

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: 0561/285461, Fax: 0561/285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: 05121/910-416, -417, Fax: 05021/910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: 0561/24453, Fax: 0561/285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02361) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383)69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06142)2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 63067 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

BYE & BUY

◀ THE NEXT



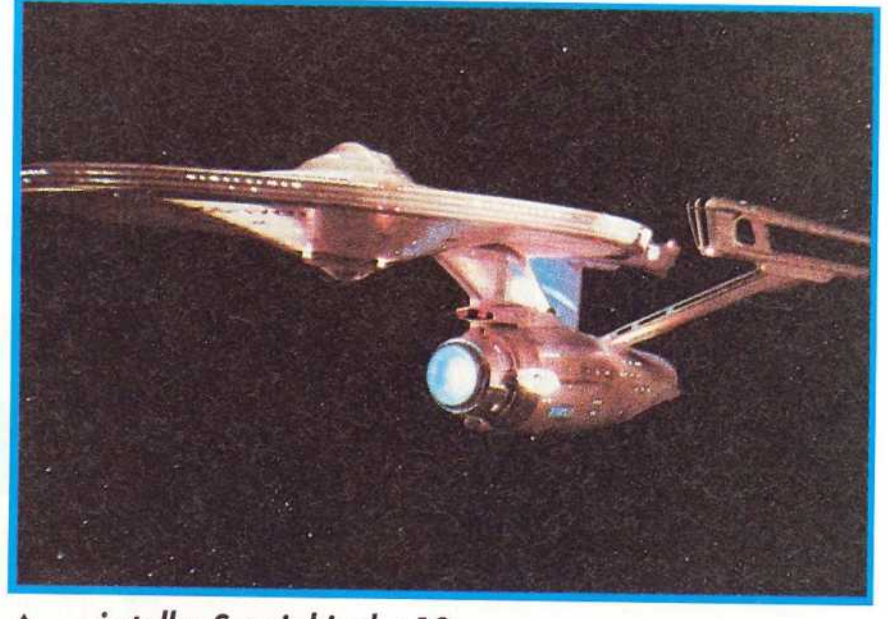
▲ *Shadowrun endlich auch auf dem Bildschirm*

Keep cool,

Blutdruck senken, zurücklehnen und nicht in Lethargie fallen! Ja, das ist das definitive Ende dieser ASM-Septemberausgabe. Aber keine Panik, Guys. In vier Wochen gehen wir wieder auf Sendung – mit einer neuen, viel besseren ASM! Im Programm haben wir den neuesten Stoff von Ocean. Dazu hat sich ASM-Newcomer Vera zu einem Ortstermin bequemt. In Sachen Shadowrun für den Prozessor gibt es tolle Bilder und eine noch tollere Story. Der Jurassic Park hat geöffnet. Ein fettes Interview mit den Jungs von Team 17 wartet mit Insiderwissen auf, Striker nimmt Gestalt an, und beim Brutal Sports Football zeigt der Sport sein wahres Gesicht (mit viel Haudrauf und doch nicht ernst...). Aber der Klopfer des Monats dürfte wohl ein extradickes Special über Star Trek, die Geschichte, die Filme, die Leute, und, und, und... sein.

Nebenbei erwähnt: Wir werden uns hüten, auch nur eine von unseren beliebten Traditionen fallen zu lassen. Das Feedback geht in die dritte Gotcha-Runde. Der Secret Service steht wie immer mit Rat und Tat zur Seite. Space-Rat und Redaktion sind außerdem in neuen Comic-Abenteuern unterwegs. Also, nichts wie hin zum Kiosk! Am 13. September gibt's Nachschub fürs ASM-Archiv. Bis dahin genießt die letzten warmen Tage. Wir sehen uns!

▲ *Die Enterprise-Crew und ihre Nachfolger....*



▲ *... ein tolles Special in der 10*

... 10/93

SUPER-STARK **Bazar**

Elektronik-Ecke



Geisterhafte bläulich-violette Blitze, die Du wie ein Magier mit der Hand ablenken kannst.

139,-

Magierkugel

Brandaktuelle Funkuhr mit Dual-Alarmzeiten, schaltbarer Displaybeleuchtung etc.

49,95



Funkuhr

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel von 2 Spezialstrahlern angestrahlt frei im Raum.



99,-



Leviator



Läuft mit Obst, Gemüse oder Ihrer Cola vom Mittagessen.

19,95

Bio-Uhr



Täuschend echte Hand, die mit Batterien zum Leben erweckt werden kann.

29,95

Blutende Hand



19,95



Das Telefon für den Computerfan. Betrieb am öffentl. Telefonnetz **nicht** erlaubt.

Computertelefon



Magnetic-Games



Die magnetische Spielesammlung mit 10 Spielen für unterwegs.

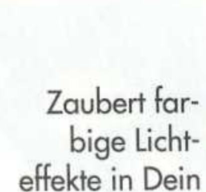
12,95



Umweltfreundliches Sperrholzmodell mit Solarzelle. Mit vorgestanzten Holzteilen und Leim.

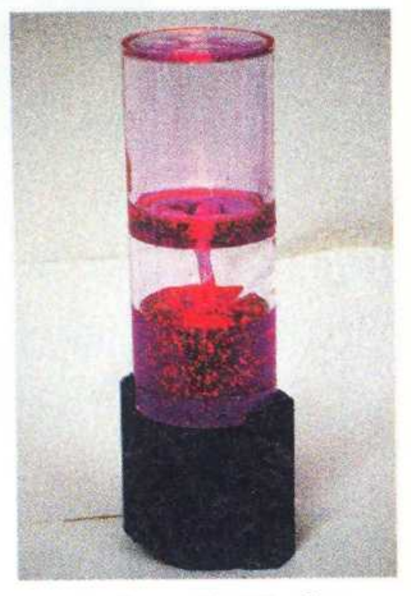
34,95

Solar-Flieger



Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95



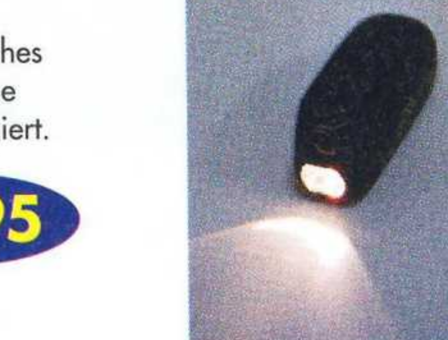
Cristal-Light



Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95

Roboter



Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

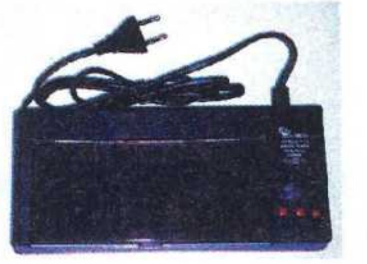
15,95

Projektor-Taschenlampe

Akkuladegerät mit 10 Ladestationen. **Supergünstig!**



21,95



Ladegerät

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 9/93)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:..................................
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 9/93

☐ **U.S.S. Enterprise** .... (Riesen-Modellbausatz).... à 49,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise "The Next Generation"** .... (Riesen-Modellbausatz).... à 49,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Riesen-Modellbausatz).... à 37,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Snap-Modellbausatz).... à 27,95 DM
☐ **AT-AT** .... (Klebemodell).... à 34,95 DM
☐ **Tie-Fighter** .... (Snap-Modellbausatz).... à 27,95 DM
☐ **Darth Vader** .... (Klebemodell).... à 39,95 DM
☐ **Milenium Flacon** .... (supergroßer Klebebausatz).... à 59,95 DM
☐ **Maniac Mansion 2** .... (☐ PC 3,5").... à 99,95 DM
☐ **Curse of Enchantia** .... (☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 49,95 DM
☐ **Wing Commander (deutsch)** .... à 47,95 DM
☐ **The Lost Vikings (deutsch)** .... à 89,— DM

PACKS

☐ **AMIGA-Koffer (Nummer 1)** .... à 69,95 DM !
☐ **AMIGA-Koffer (Nummer 2)** .... à 99,95 DM !
☐ **AMIGA-Koffer (Nummer 3)** .... à 49,95 DM !
☐ **C64-Koffer (Nummer 4)** .... à 49,95 DM
☐ **PC-Koffer (Nummer 5)** .... à 99,95 DM
☐ **PC-Koffer (Nummer 6)** .... à 49,95 DM
☐ **Zool Package** (incl. Zool, Supremacey, Realms)........(☐ PC 3,5").... à 79,95 DM

CDs

☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** .... à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** .... à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** .... à 29,95 DM
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** .... à 34,95 DM
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** .... à 34,95 DM
☐ **Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt"** .... à 29,95 DM
☐ **Michael Jackson, "Dangerous"** .... à 29,95 DM
☐ **Reggae Nights Vol. 2** .... à 29,95 DM
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** .... à 21,95 DM

Elektronik

☐ **Magierkugel** .... à 139,— DM !
☐ **Leviator** .... à 99,— DM !
☐ **Blutende Hand** .... à 29,95 DM !
☐ **Roboter** .... à 89,95 DM !
☐ **Solar-Flieger** .... à 34,95 DM !
☐ **Cristal-Light** .... à 49,95 DM !
☐ **Bio-Uhr** .... à 19,95 DM !
☐ **Computer-Telefon** .... à 19,95 DM !
☐ **Magnetic-Games** .... à 12,95 DM !
☐ **Projektor-Taschenlampe** .... à 15,95 DM !
☐ **Ladegerät** .... à 21,95 DM !

HEFTE & HITZESCHLAG

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner)........ à 55,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à 20,— DM

☐ **Aktion Hitzeschlag** Bitte gewünschtes Pack ankreuzen **99,– DM**

☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**
ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... **à 7,50 DM** 12 14 15 16 17 19 20 **à 9,80 DM**
☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM** ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... **à 14,80 DM**

T-SHIRTS & ORDNER

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) .... **16,80 DM**
☐ **Turrican-Shirt** (XL) .... **à 24,95 DM**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL)........ **à 28,95 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) .... **à 23,95 DM**
☐ **Don't Panic-Shirt** (XL) .... **à 23,95 DM**

Bücher

☐ **Das neue Computer-Haßbuch** .... **7,50 DM**
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** .... **7,80 DM**
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** .... **7,80 DM**
☐ **Top Secret Hint Book** .... **7,80 DM**
☐ **4er Buch Pack** ....(Hassbuch, Space Rat I+II, Top Secret) **25,— DM**
☐ **'66 Game Boy-Spiele** ......(200 Seiten Tips,Factsu. Details) **29,80 DM**

Sonstiges

☐ ____________________ **DM**
☐ ____________________ **DM**
☐ ____________________ **DM**

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 10,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

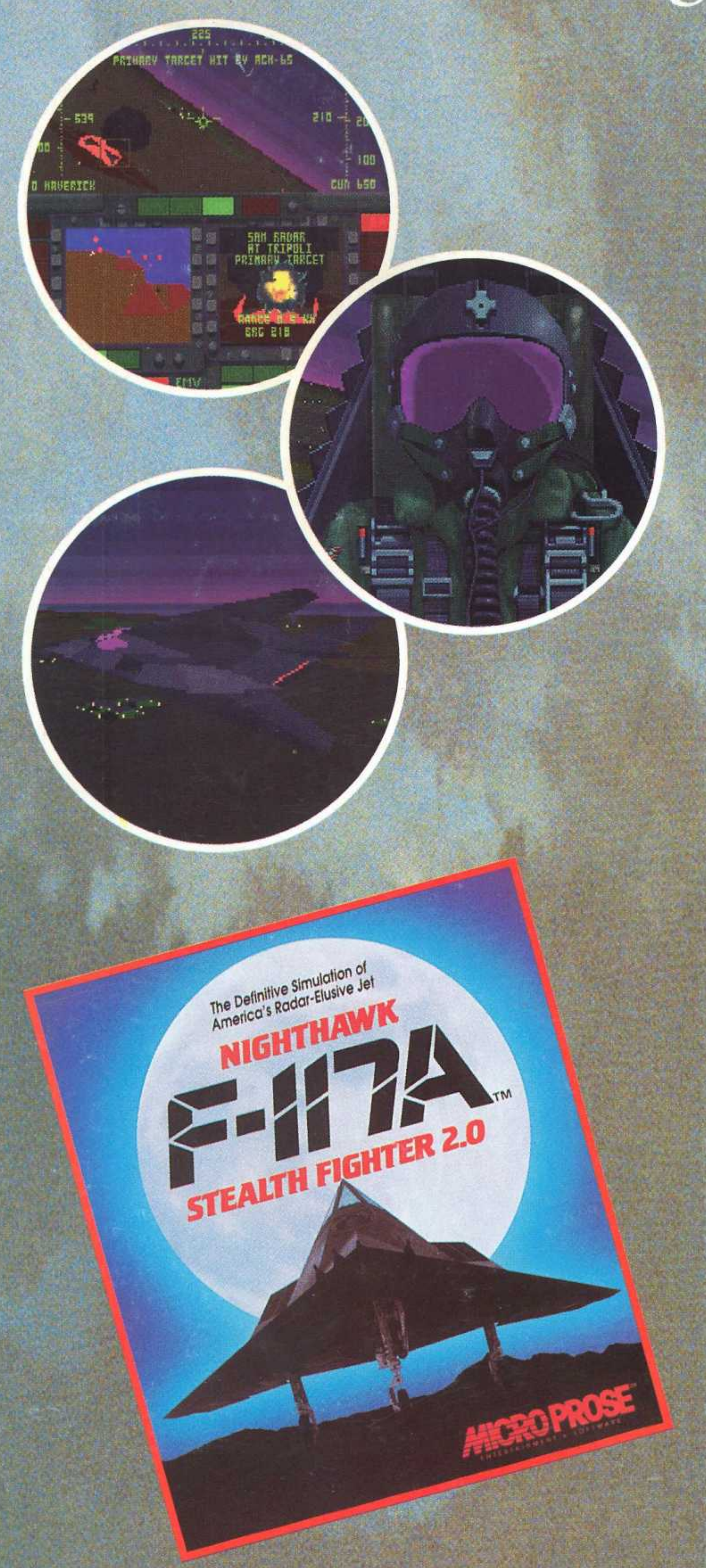
Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

F-117A™

Der *unsichtbare* Jet. Amerika's legendäres Kampfflugzeug in seiner überzeugendsten Simulation.



Schemenhaft und bedrohlich gleitet *Etwas* durch den nächtlichen Himmel. Nicht zu sehen, aber nie aus dem Sinn.. Kein Echo auf dem Radar. Kein Zeichen - keine Vorwarnung. Dann, im nächsten Augenblick, zerreißt eine furchtbare Explosion die nächtliche Stille. Und - so plötzlich wie er erschien - verschmilzt der *Nighthawk* wieder mit den Schatten, aus denen er kam. Eine weitere erfolgreiche Mission des F-117A ist vollendet.

MicroProse präsentiert den legendären "Stealth Fighter" F-117A in seiner überzeugendsten Simulation. Mit sensationeller Grafik, umwerfendem Sound, mitreißender Musik und einer unglaublichen Vielfalt von Missionen - innerhalb der neun "heißesten" Krisengebiete unserer Welt. Hol ihn Dir - wenn Du kannst!

F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0

Gefährlich, schnell und unsichtbar.



MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY GB. Tel: 0666 504399

Lieferbar für IBM-kompatible PC's, und JETZT auch für Commodore Amiga.